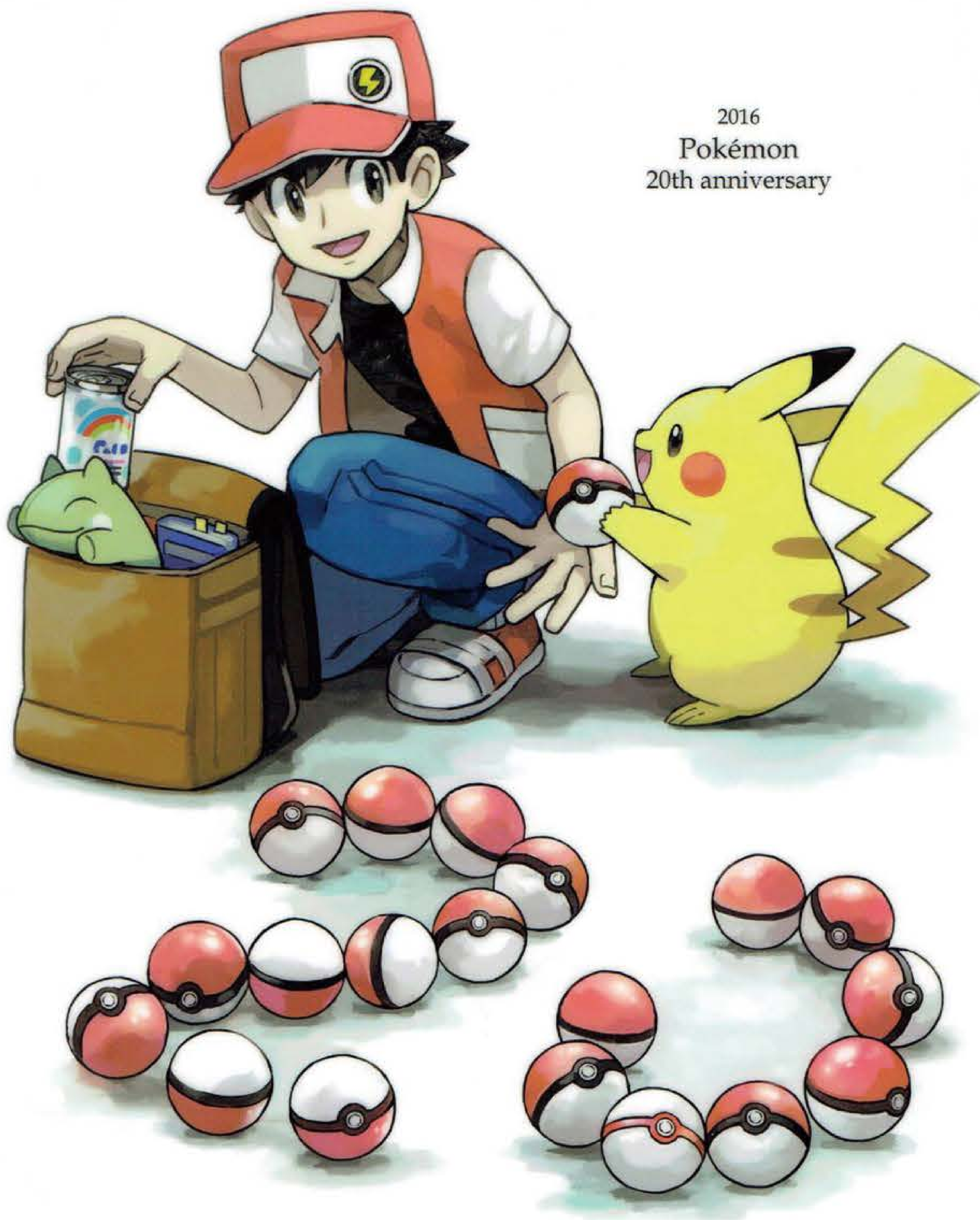
口袋妖怪
精灵宝可梦
POKÉMON



二十周年特辑


2016
Pokémon
20th anniversary



10年沉淀，20年情怀

时间过得真快，一转眼，《口袋妖怪》已经迎来了20岁的生日。对于一个人来说，20岁称得上是从幼稚走向成熟的转折点，而一个游戏品牌若坚持20年仍然屹立不倒，那么便是有着过硬的人气和不断吸引新人的魅力了。《口袋妖怪》的厉害之处，在于其走过的20年来，一直都拥有着怪物级软件的耀眼光环。首发百万、最终销量过千万早已不是新闻。从最初的Gameboy黑白的简单画面音效，一直到今天随着机能而进化为3D画面、3D立体声，不变的，是这20年来始终坚持的两大原则：一方面带给大多数普通玩家和新玩家轻松的收服和冒险乐趣；一方面则给予核心玩家有足够深度的研究空间，在丰富的对战系统中，让自己苦心栽培的精灵与同好们一较高下。与此同时还有大量各具特色的衍生游戏作品，以及在动画、漫画、卡片、模型、服装、购物中心、游乐场等多领域出击，各个领域之间又彼此关联提携……

俗话说，打江山容易，守江山难，《口袋妖怪》开拓出如此庞大的市场，其品牌的成功打造值得借鉴之处非常之多。而同样的类型，真正达成这种规模成功的，又几无他，《口袋妖怪》值得我们研究的，实在太多太多。

1997年笔者接触到《绿》版时，仅仅一个绿毛虫的进化，便将笔者深深吸引，一直迷恋至今。而10年前的《口袋妖怪十年特辑》，正是笔者负责的第一本书，承蒙大家的厚爱，那本书获得了相当高的认可。在10年后的今天，再次负责二十周年特辑，感叹岁月如梭之时，也由衷地感谢这个游戏系列20年来带给自己和所有同好们的无尽快乐。

同样要感谢所有读者朋友们十年来的支持，也感谢《游戏机实用技术》编辑部全体同事的协力，以及感谢宇宙世G、koflover、百变小智和风岚醉四位同好的帮助。

过去的20年，我们称这个游戏系列为《口袋妖怪》；不久之后，它将以《精灵宝可梦》的官方中文名字正式与玩家见面。因此在这本以游戏回顾为主的特辑中，内文仍沿用“口袋妖怪”；但书名也加上了“精灵宝可梦”——毕竟，未来更值得期待！

是为序，2016年4月26日

马修

口袋妖怪 精灵宝可梦 POKÉMON






●口袋妖怪传

序篇·两个制作人 4
孕育篇·一波三折的诞生 11
出世篇 20
崛起篇 23
TCG篇 28
动画篇·诞生 31
动画篇·初播 39
动画篇·剧场版 45
后序篇 49

●第一世代

口袋妖怪 红·绿 55
口袋妖怪 蓝 57
皮卡丘计步器 59
口袋妖怪运动场 60
口袋妖怪 皮卡丘 61
精神抖擞皮卡丘 63
口袋妖怪卡片GB 64
口袋妖怪快照 65
口袋妖怪弹珠台 65
口袋妖怪运动场2 66
口袋妖怪学习工作室 红·蓝 67
跳舞！皮卡丘 67
Pokemon Play It! 67
口袋妖怪方块联盟 68
Pokemon Play It! 第2版 69
PokeROM 69
口袋妖怪收服 70

●第二世代

口袋妖怪 金·银 71
皮卡丘计步器彩色版 金·银 80
口袋妖怪嘭嘭方块 81
口袋妖怪 水晶 81
口袋妖怪运动场 金·银 84
皮卡丘冲浪大冒险 86
口袋妖怪卡片GB2 GR团参上 86
口袋妖怪 儿童蜡笔 87
口袋妖怪聚会Mini 88
口袋妖怪动漫卡大作战 89
口袋妖怪弹珠台Mini 89
口袋妖怪解谜合集 90
口袋妖怪 俄罗斯方块 91
口袋妖怪解谜合集2 91
口袋妖怪竞速Mini 92
口袋妖怪 抓住数字 92
皮丘兄弟Mini 93
波克比大冒险 94
口袋妖怪Get！ 94

●第三世代

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 95
口袋妖怪饲养员Mini 103
口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石 103
口袋妖怪频道 104
口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石 105
口袋妖怪超世代
我学会平假名和片假名了！ 106
口袋妖怪竞技场 106
口袋妖怪大师竞技场 109
口袋妖怪 火红·叶绿 109
口袋妖怪超世代
大家的Pico口袋妖怪喧哗战斗 114
口袋妖怪 绿宝石 114
口袋妖怪冲刺 116
口袋妖怪GET！Advance 118
口袋妖怪超世代 数字战斗 118
口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚 118
口袋妖怪方块 120
口袋妖怪 球舱竞速 121
口袋妖怪不可思议的迷宫
青之救助队·赤之救助队 121
口袋妖怪突击队 123



目录 CONTENTS

口袋妖怪PC大师 125
口袋妖怪 飞翔的火箭队 125
口袋妖怪 投球 125
口袋妖怪 搜寻与查找 126
口袋妖怪 忍兽摔倒了！ 126

●第四世代

口袋妖怪 钻石·珍珠 127
口袋妖怪 战斗革命 139
口袋妖怪 钻石·珍珠的智力训练：文字与数学 140
口袋妖怪不可思议的迷宫
时之探险队·暗之探险队 140
口袋妖怪 三只组队战 142
口袋妖怪突击队 融合 142
大家的口袋妖怪牧场 144
口袋妖怪 白金 146
大家的口袋妖怪牧场 更新版 148
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 149
乱战！口袋妖怪大乱斗 150
口袋妖怪不可思议的迷宫
前进！炎之冒险团
出发！岚之冒险团
目标！光之冒险团 151
口袋妖怪 心金·灵银 152
口袋妖怪 钻石·珍珠：精灵搜寻大冒险 159
口袋公园Wii 皮卡丘大冒险 160
口袋妖怪突击队 光之轨迹 161
口袋妖怪大转盘 162

●第五世代

口袋妖怪 黑·白 163
口袋妖怪TV 174
口袋妖怪 最佳祝愿：知能教育
口袋妖怪大运动会！ 174
口袋妖怪拔河大会 174
口袋妖怪卡片Online 174
战斗与收服！口袋妖怪打字DS 174
口袋妖怪立体图鉴BW 175
口袋妖怪 说唱节奏 176
口袋妖怪卡片 玩法教学DS 176
超级口袋妖怪大乱斗 176
口袋公园2 超越世界 178
口袋妖怪推币世界 179
口袋妖怪+信长之野望 179
口袋妖怪 黑2·白2 181
口袋妖怪 AR搜寻者 186
口袋妖怪Tretta 187
口袋妖怪全国图鉴 专业版 187
口袋妖怪全国图鉴for oOS 187
口袋妖怪不可思议的迷宫
伟大之门与无限迷宫 188
口袋妖怪大乱斗U 190
口袋妖怪Tretta 实验室 190

●第六世代

口袋妖怪 X·Y 191
口袋妖怪银行 202
口袋妖怪战斗方块 202
盗贼与1000只口袋妖怪 204
口袋妖怪艺术学院 205
口袋妖怪 九格战争 205
口袋妖怪大本营 206
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 206
口袋妖怪Style 216
口袋抓取方块 217
大家的口袋妖怪大乱斗 219
跳舞吗？口袋妖怪乐队 220
口袋铁拳 220
口袋妖怪超不可思议的迷宫 221
口袋绘图方块 223
名侦探皮卡丘 224
口袋妖怪棋圣 224



DVD目录

华盛顿音乐会

第一世代：红·绿·蓝·皮卡丘
第二世代：金·银·水晶
第三世代：红宝石·蓝宝石·绿宝石
第四世代：钻石·珍珠·白金
第五世代：黑·白
第六世代：X·Y

游戏类型对照

类型	含义
RPG	角色扮演
A·RPG	动作角色扮演
AVG	冒险
A·AVG	动作冒险
SLG	模拟
ACT	动作
STG	射击
FTG	格斗
ETC	其他
PUZ	解谜
TAB	桌面
MUG	音乐
RAC	竞速



口袋妖怪传

成功光环的背后往往有着难以想象的艰辛，20年前，由默默无闻的游戏制作人田尻智，带领着在业界毫无名气的小公司Game Freak，在已经行将就木、落后两个世代的Gameboy主机上，推出了震惊游戏业界的《口袋妖怪》，其艰辛难以想象。即便游戏成功，卡片、动画的发行也非一帆风顺，成长之路亦是崎岖坎坷，还好，最后都克服过来了。这里我们来为大家讲述的，就是《口袋妖怪》的游戏、卡片和动画的诞生以及成长的故事。



序篇

两个制作人

在诞生篇开始时，我们先来介绍两个与《口袋妖怪》诞生非常重要的两个人，一个是田尻智，一个是石原恒和，这里先简述这两位制作人的故事，从中我们也许会看到：《口袋妖怪》这么一部怪物软件的诞生，并不是偶然。





田尻智

田尻智，《口袋妖怪》的制作人，现担任 Game Freak 的CEO，相比《口袋妖怪》刚刚诞生的那些年，现在的田尻智可谓是十分低调。不过低调归低调，其创造《口袋妖怪》的故事，我们还是要说一说的。无论是多少周年的专题或是什么样的纪念作品，只要是关于《口袋妖怪》的，就都要提到这个叫田尻智的其貌不扬的人，作为《口袋妖怪》的创意提出者，可以说，没有田尻智就没有《口袋妖怪》。既然这样，我们就从田尻智开始说起吧。

大自然中的童年

田尻智于1965年8月28日出生于东京都世田谷区，童年在町田市度过，当时的町田市尚未开发，一派自然乡野气息：有丘陵有溪流，有时还能找到旧日的一些防空洞和废墟。在如此自然环境生长下的孩子，大多对身边的各种小生物感兴趣，像树上和草丛里的鸟儿、溪流里的蝌蚪、家养的畜禽甚至是地上、石缝中不起眼的虫子，对男孩子们都颇有的吸引力，尤其是抓虫子打架、比个头，更是男孩们日常的乐趣。

田尻智也很喜欢捉虫子，但是相比其他孩子们拿来厮杀斗狠，田尻智更乐于观察这些虫子们的习性，比如那些白天出来活动的虫子晚上都在干嘛？冬天把昆虫养在温暖的房间里会不会更舒服？为此田尻智还特意做了尝试——结果由于违背昆虫冬眠自然规律，虫子便死掉了……

身在童年时代往往会觉得日子过得绵远而悠长，无忧无虑的幸福似乎会始终相伴，但当时间日复一日、年复一年地过去，蓦然回首才发现，无忧无虑的童年早已成为过去。而让田尻智感到童年渐远的最大变化，就是曾经留下无数探索乐趣的池塘、石堆、小树林这些，都随着城市化的进程，而逐渐被林立的高楼和商业街取代了。但是童年的美好记忆仍然深埋心底，并在后来的特定时候重新浮现出来……



▲大概是这段儿童的经历，捕虫少年成为了"《口袋妖怪》系列"中玩家最早遇到的训练师。

混迹于游戏中心

无忧无虑的童年渐行渐远，一转眼，田尻智升入了中学。对于大多数的青少年来说，这个年纪往往充满着迷茫，明明前两年还玩得昏天黑地，现在却要为看不见的未来去啃书本……还好，田尻智的学习成绩还算不错，压力也不算大，便也有更多的时间和心情去寻找其他乐子。

给年轻人提供找乐子的场所很多，不过大都是不良少年出入，比如田尻智被朋友连拉带扯才去的游戏中心，在他心目中就不是好学生去的地方，而被拉进去一瞧，也的确有些打扮怪里怪气的同龄人。不过那些被里三层外三层围观的机台还是吸引了他，里面被围观的人似乎是牛人……朋友可不是带他来看的，而是让他体验游戏乐趣，于是就邀请他玩游戏。

他们玩的游戏是《太空侵略者》，这游戏当时非常非常火，火到什么程度呢？火到地球另一边的美国去了。当时的美国可是全世界的游戏中心，电脑、街机、电视游戏机都是美国人发明的，当时全美国都因为一部叫Atari 2600的机子而掀起人类史上第一次电子游戏热潮，能在这种背景下进驻美国市场并引起巨大轰动，足见《太空侵略者》的素质之高，不仅如此，《太空侵略者》还把日本一群同样初创的游戏公司的作品一起给带到了美国去，其中就包括任天堂……总之，影响力之大恐怕我们再出一本书也难以说清。

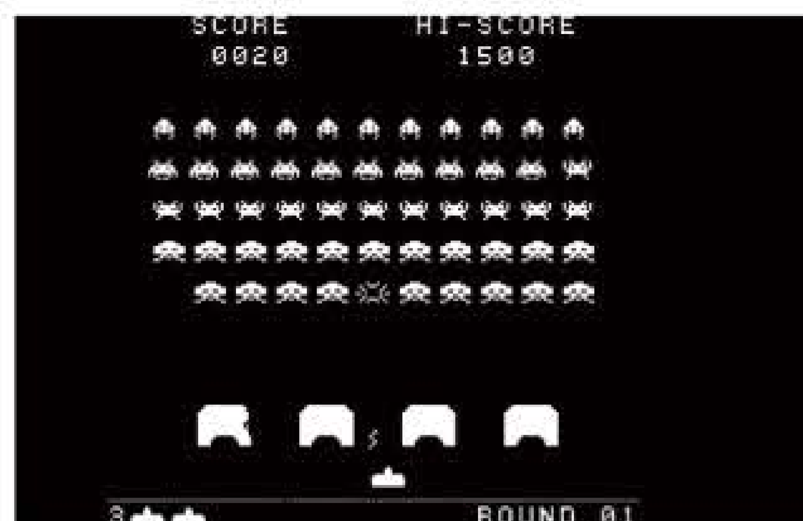
而田尻智面对的，就是这么一款看似简单但有着丰富变数的、对全球游戏界都影响巨大的作品——当然，他是被朋友拖进来的，投币的任务还是要朋友来。游戏一共有三条命，朋友自



己玩了两条，第三条留给了田尻智，田尻智便抱着试试看的心态玩了一下，而其生命中第一次接触游戏的成绩，是450分。

这个成绩很一般，但是如果说这是一个从没玩过《太空侵略者》、甚至从没玩过电子游戏的人的初次成绩，其实还是很让人难以置信的，起码田尻智的朋友大大夸耀了田尻智一番——当然，这并不排除是拉小伙伴入坑的一种方式。

朋友的称赞带来的成就感，以及挑战带来的乐趣，是前所未



▲《太空侵略者》，尽管今天看起来很简陋，但FC时代前的游戏中心可是非常火的热门游戏。

有的，田尻智似乎终于找到了取代仅存于童年记忆中的那些小水塘、小树林、小土包的乐趣。

第二天，田尻智自己跑去了游戏中心。

天生高手

田尻智自己跑去游戏中心，朋友当然很高兴，而且没想到自己拉进游戏坑的是个很强的家伙，没多久，田尻智便成为了远近闻名的游戏达人——当然，这也和田尻智赶上一个不错的时候有关。

如果在FC上玩过早期的游戏，大概能知道那时候是没有通关概念的，打过设计好的几个关卡，再提升难度从头开始，如果是碰到高手，那么就会一直挑战下去……尽管再厉害的高手面对越来越变态的难度最终也会败下去，但终究还是影响游戏中心的正常营业的，所以早年游戏中心的老板为了防止一个机台被某个人霸占得太久，便贴出限制游戏时间的告示。

虽然有时限告示，但因为不是什么具有法律效应的条文，所以执行起来往往都睁只眼闭只眼，因此超时玩的也不少，而经营方也渐渐发现，真有高手霸占机台时，因为围观的人众多、甚至吸引来其他地方的玩家来此观摩学习，反倒能大大提升人气；不仅如此，还有更多的玩家来尝试用自己的技术挑战高手……游戏中心终于发现，有能霸占机台的高手出现，这是免费的宣传！于是时限禁令被取消，游戏中心的业务更加火了，玩家们彼此间的竞争意识也更加强烈，为后来专门强调玩家间对战的FTG出现奠定了良好的群众基础。而日本的游戏高手们与游戏厂商的关系至今仍然非常密切也都与那个时代产生的认识有关。

而田尻智在接触游戏的时候，这条禁令基本算是被彻底取消了，由于其在街机上的高超表现，田尻智还获得了一个非常响亮的绰号——游戏中心风暴，这个名字来自于同名少年漫画。

游戏中心风暴

说回《太空侵略者》那个时代，那个时代的高手主要是挑战高分，而作为远近闻名的高手，田尻智则获得了一个“游戏中心风暴”的绰号。

那时日本的经济经历了战后的恢复后正在快速前进，励志题材无论在各个领域都很受欢迎，少年漫画中更不乏各个领域中的热血少年，除去驾驶机动战士、超级机器人的这些少年，做饭的、踢球的，各个领域都有热血少年们不达目的不止的奋斗故事，热门的游戏领域自然也在其中，而田尻智这个绰号，便来自于当时一部描写一个少年由普通玩家经过不懈努力成为游戏高手的励志同名漫画。



▲少年漫画《游戏中心风暴》

学玩兼备

想成为游戏高手，除了自身的努力和天份，和经济水平也有直接关系，尤其是那个时代的游戏中心高手，水平大都是钱垫出来的。田尻智虽然学习上不用父母操心，但如此疯狂地玩还是会让父母担忧，不过后来田尻智在参加一次设计大赛得到了10万日元奖金，把其中5万日元交给了家长后，玩得才非常有底气。心态无外乎就是：看，玩游戏也能赚钱！

而且田尻智学习也确实很努力，初中毕业后，田尻智很轻松地考上了重点高中——国立东京高专电气工科学校。学校的教学水平相当高，成绩好的话考进东京大学完全没问题，而田尻的志愿，正是东京大学。

Game Freak：从攻略志到公司

Game Freak这个名字，想必各位口袋玩家都不陌生，是《口袋妖怪》正统作的开发厂商。但是这个名字早在做《口袋妖怪》之前，便已经存在很久了。下面我们来了解下Game Freak的由来。

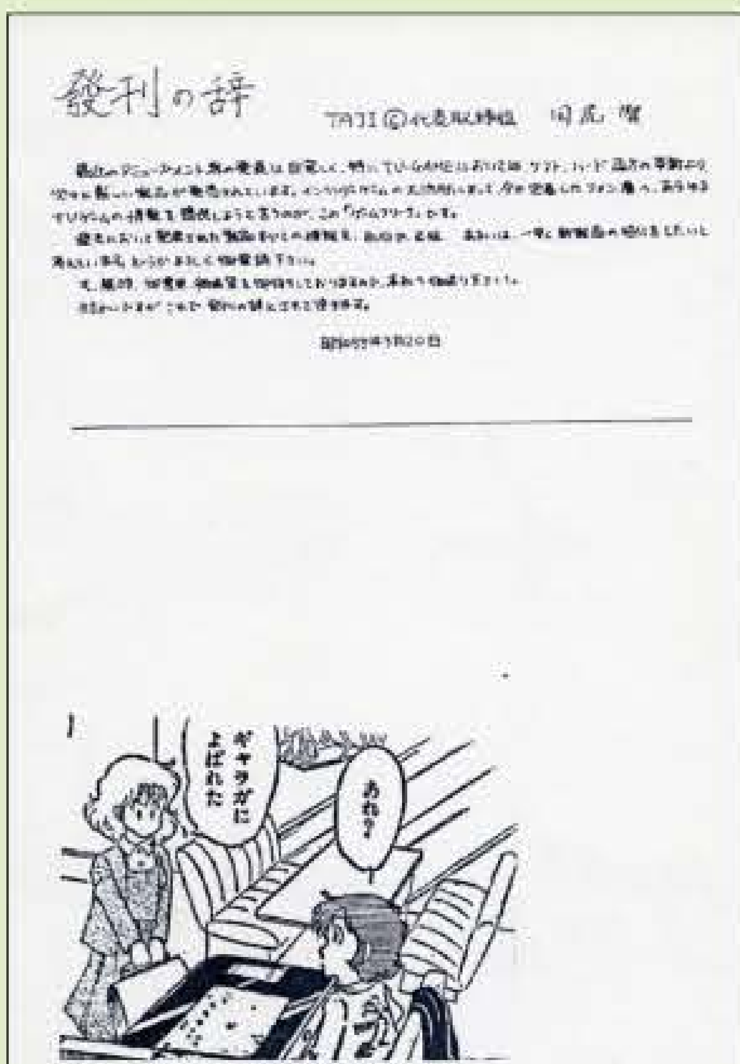
攻略志《Game Freak》

话说田尻智考进了重点中学——国立东京高专电气工科学校，接着上重点大学就没什么问题了，因此田尻智的高中时代的压力并不大。不过那时候的田尻智是典型的“注孤生”型游戏宅男，并没有像很多无所事事的同学那样去把妹谈恋爱，依旧抠在游戏上，继续钻研游戏的高手打法……

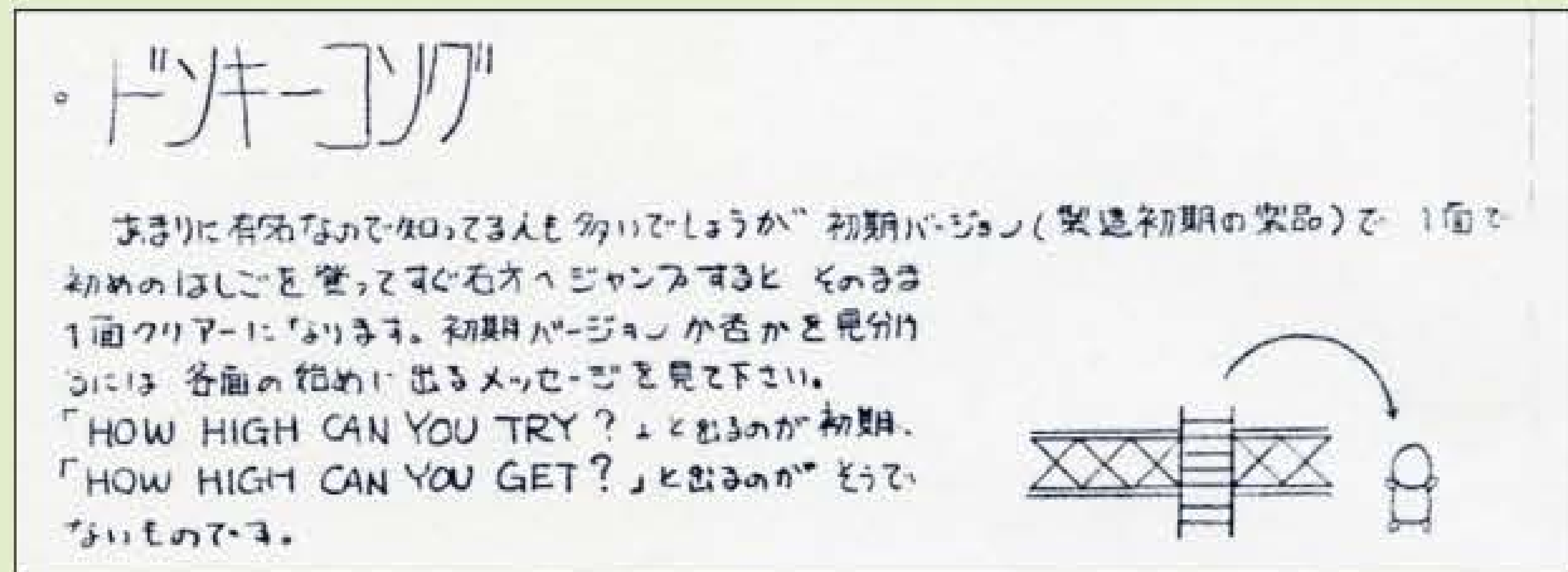
俗话说：高手是孤独的。田尻智也是如此，当真研究出一大堆高手攻略时，却发现能分享的寥寥无几。于是田尻智索性自己创办个同人攻略志，命名为“Game Freak”，将他打当时热门街机游戏的心得啊、要点啊、秘技啊什么全部收录进来，连誊写带印刷，第一期总共出了20本，放在熟人的同人店代卖，很快被抢购一空。那一年，是1983年。

这真是太激励人了，自己出钱印的20本攻略册子虽然赚不到





▲《Game Freak》创刊号的封面和内页，都是手写复印装订成书。



・ドンキーコング

あまりに有名なので知ってる人も多いでしょうが 初期バージョン（製造初期の製品）で 1面で初めのはしごを登ってすぐ右方へジャンプすると そのまま1面クリアーになります。初期バージョンか否かを見分けるには 各面の始めに出るメッセージを見て下さい。
「HOW HIGH CAN YOU TRY？」とあるのが初期。
「HOW HIGH CAN YOU GET？」とあるのがそうでないものです。

▲很有趣的图配文。

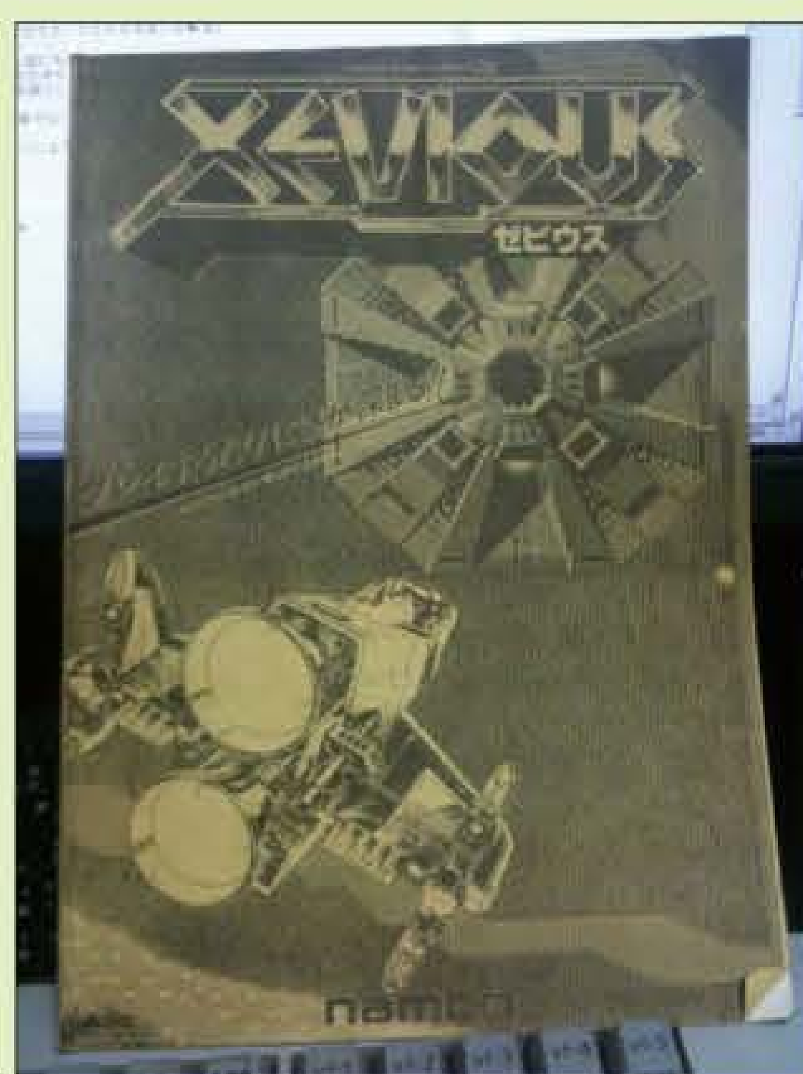

▲ 1999 年为庆祝 Game Freak 成立十周年推出的特刊刊登的《口袋妖怪》攻略。

什么钱，但是自己的分享被大家认同才是最开心的，接下来，田尻智开始开始周期性地出刊。而田尻智没有想到，他的一个小小的举动，竟然开启了一个时代。

在此之前，高手们的技术都是连好友都不能告诉的私人绝密，毕竟自己的技术和经验都是父母的血汗钱和大把大把的时间换来的，公开了岂不被人捡了便宜？而且自己的高手地位也难保，因此高手玩游戏时里三层外三层的围观者中，除了看热闹的外行，也有不少是抱着学习心态的同样立志成为高手的玩家们，他们都希望能在观看中学到高手们不愿公开的技术和诀窍。

田尻智的举动打破了游戏达人们之间的约定成俗，大量普通玩家对攻略求之若渴，既然有人捅破了窗户纸，更多的高手索性也从被人偷艺发展转为传授技艺——分享心得并获得老师般的尊重，这感觉似乎也不错，于是后来，更多的同人攻略志乃至更综合更专业的商业攻略志多了起来，发展成为今天欣欣向荣的景象。而作为最早的攻略志《Game Freak》的创始人，田尻智没有把卖书的钱拿去吃喝玩乐，而是自己购入一台可以更换游戏的街机，随时操作验证并发现诀窍，后来还出了专门的攻略本《铁板阵1000万点达成法》，这个攻略本直接惊动了《铁板阵》的厂商Namco。

由于认识到了自己的精力和阅历的限制，田尻智便大量联络其他乐于分享的游戏高手，一同提供各自的心得打法，包括杉森健、



▲传说中的《铁板阵 1000 万点达成法》。

增田顺一在内，大多数游戏高手都成为了后来Game Freak的初期主力。而在这个街机的黄金时代中，已经名声响亮的田尻智不仅自己撰写策划《Game Freak》，也为《Famicom通信》（《FAMI通》前身）、《游戏批评》、《家庭电脑杂志》等多家游戏杂志写稿，成为了忙碌并快乐的特约撰稿人。更获得了世嘉举办的创意大赛的“游戏创意大奖”。

走出了这一步，田尻智自然更坚定了走上游戏道路的决心，接下来的目标，便是成为游戏制作人！

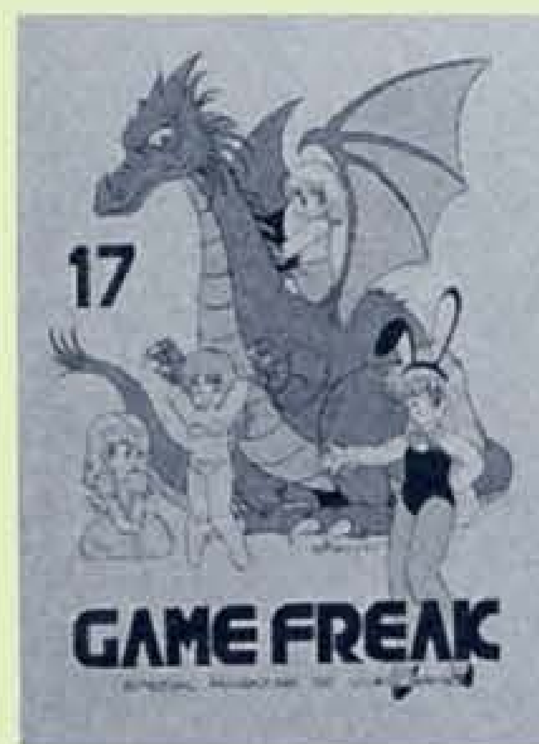


■《Game Freak》百科全书











▲《Game Freak》的期刊本

Game Freak工作室

1985年，田尻智从东京高专毕业，此时，电子游戏已经通过FC完成了从游戏中心进入家庭的转变，于是，面向街机游戏的同人攻略志《Game Freak》也完成了历史任务停刊，田尻智开始向游戏制作人梦想全面努力。

之前尽管获得了游戏创意大奖，但也仅仅是创意，和游戏制作还是差很远的。和大多数人一样，田尻智的游戏创意也依旧没能跳出他非常熟悉擅长的STG的窠臼，他曾经根据自己在《铁板阵》上的造诣开发了一款同人游戏，然后抱着厚厚的一摞企划书去曾授予他游戏创意大奖的世嘉，世嘉方面试了试，觉得难度非常高，实在不便于商业化，于是这事就不了了之了。（由厂商和高手玩家合作的例子也不是没有，SS时代的3D FTG《御意见无用》便聘请当时日本国内的3D FTG高手们监制开发，游戏素质相当高，但难度相对于普通玩家也比较高……）

田尻智的同人游戏没被采纳，他索性自己开发，买了台和FC使用同一CPU的二手电脑来分析FC的硬件，并从二手货市场淘了一大堆其他必要的器材。而在这期间，增田顺一等昔日一起做《Game Freak》攻略志的好友们也再度走到一起，于是大家租个办公室，以田尻智为中心，几个游戏爱好者开始了游戏开发。而工作室的名字，仍然沿用Game Freak。





▲《Quinty》的日版和美版游戏封面。

几经努力，Game Freak工作室终于在1989年完成了他们的第一款作品，他们将这款固定场景内的ACT取名为《Quinty》，由之前因为《铁板阵》攻略本而熟悉的Namco发行上市。这款游戏为Game Freak工作室赚了数千万日元，为工作室和员工们赚到了第一桶金。一部分原本怀揣梦想的工作室成员拿到分成后离开公司，继续追逐自己的梦想，而余下的，则继续和田尻智一起为Game Freak努力，1989年，工作室正式转型为Game Freak公司。



▲ Game Freak 的 LOGO。

掌机时代到来


▲划时代的掌机Gameboy

1989年，Game Freak公司成立，如果没有日后大行其道的《口袋妖怪》，相信Game Freak公司的成立对于业界也不过是小事中的小事，毕竟一直到做出《口袋妖怪》前，Game Freak都没有做出什么特别耀眼的大作。如果说FC的普及标志着人们的电子游戏娱乐从游戏中心转向了家庭，那么1989年Gameboy（以下简称GB）的上市就标志着人们的电子游戏娱乐从家庭扩展到了随时随地。尽管和今天的掌机比起来Gameboy显得有点笨重，但掌机的基本标准已经在GB时代得以确认。

标准1 游戏机

掌机是掌上的游戏机，因此称得上掌机的首先必须是游戏机，即便是今天的主流掌机都无一例外地增加了多媒体功能，和数码播放器、手机领域有所交融，但主要作用无一例外都是玩游戏，并且主机的CPU、耗电、硬件按键等各方面，都以玩游戏为首要目的进行设计。掌机作为游戏机的这一基本标准，在今天这个各领域都交融的今天，仍然适用。

如今的iPhone、iPad以及很多智能手机，机能上大大超过了当前的掌机，游戏阵容也是琳琅满目，但因为便携领域间体积、外形等方面的竞争，始终无法像掌上游戏机那样给予便利的、可以应对各种类型游戏的专门的方向键和按键，因此游戏数目虽然多，但其主要设计目的仍然是智能手机。当年诺基亚公布的N-Gage手机，在外形和按键布局上都更贴近于掌机，但因为本身仍以手机按键为准，因此手感比起正统的掌机还是略逊一筹。

标准2 随身携带随时玩

随身携带随时玩是掌机区别于街机和家用机的重要标准，而且缺一不可。以PS2后期推出的超薄机型为例，其大小不过如一本薄薄的32开书本大，即便加上充电器、支架、手柄，也没多少体积，但也只满足了随身携带这一半，然而没有电源和电视的话，再轻巧便携也无法玩。因此掌机起码自带电池和显示屏。而从GB到PSV，都具有随身携带随时玩的特点。即使诸如“游牧民”这种超耗电的电老虎，但在电池足够的理论支持下，也可以提供随时随地的乐趣，尽管游牧民和之前的PCE-GT都是用家用主机的游戏，但因为可以随时随地玩，因此也可以算进掌机行列中。

标准3 可更换游戏

这一条主要是区别于之前Game Watch等固定一款游戏的便携游戏机，其实Game Watch本身也属于掌机范畴，但从Gameboy开始，可更换游戏便成为了掌机所有的共通标准。日后的宠物蛋、《口袋妖怪》计步器等都有小游戏，但严格意义上说，这些无法更换游戏的小玩意，都只能算是Mini游戏机玩具。

标准4 独立的游戏群

掌机是单独的一个游戏机，可玩的游戏必须是该款掌机自己所拥有的，而且足够多，即便部分游戏可以和家用机联接，但也是主机间的联接，而不是主机和周边外设之间的联接。举个例子：GBA和NGC可以通过专门的联机线实现《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》与《口袋妖怪竞技场》的联动，但GBA和NGC都有各自独立的游戏群，因此它们都是两部独立的主机。而1999年发售的Pocket Station，有显示游戏内容的液晶屏，可以玩与PS1联动后游戏中设定的小游戏，但没有独立的游戏群，因此还只是作为PS1的PDA周边而不是单独的掌机。

标准5 联机通信



和随时享受游戏乐趣这个掌机天然带有的属性不同，联机通信纯粹是GB时代确立的掌机的一大扩展标准，虽然听起来似乎可有可无，事实上正是这个标准成就了日后《口袋妖怪》和掌机版《怪物猎人》两大掌机系列。联机通信不仅应用至今，更支持多种联机协议，还通过Wi-Fi网络，让玩家之间的联机打破了空间上的限制。

《胶囊妖怪》的创意酝酿

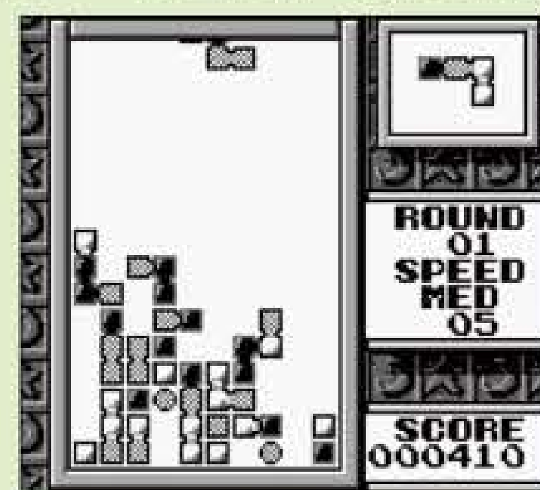
让联机不局限于对抗

在GB的首发游戏中，《俄罗斯方块》是最能体现出GB的联机乐趣的，自己在消去多层的同时，还会给对方增加麻烦，大家都玩得乐此不疲。作为关注业界的游戏人，田尻智自然也一直在关注着GB及其可能实现的游戏乐趣。那根看着不起眼的联机线，果真会带来难以想象的快乐。联机对战本身就是一个数据相互交换的过程，如果除了对战以外，双方还能将游戏中的东西彼此来交换，那么会怎么样呢？

田尻智的想法是：这些数据不该是无形的，而是应该是有形象的。而这个通信功可以把玩家从自己的游戏小圈子中解放出来。

而杉森建也有评述：掌上游戏作为一种全新的游戏方式，该适合什么游戏？后来他们便想到了用数据线对战《俄罗斯方块》。如果不是对战而是交换呢？比如拍洋画，有时是对战，有时是交换。不过动作游戏并不适合做成这样，还是RPG比较好。

当然，以上的话都是事后采访所说，在当时，“口袋妖怪”这个名字还没出现，不过Game Freak的人们一致认为，交换“看得见的信息”将会赋予联机功能更大的乐趣。而实现这一设定，显然RPG是最合适的，



▲GB首发游戏之一《俄罗斯方块》，非常强调对战的乐趣。

之前《魔界塔士 Sa·Ga》的成功已经让田尻智见识到了GB在运行RPG上的卓越表现。于是伴随着这些想法，田尻智儿童时代那些虫子、鱼、鸟等的生物再度浮现在眼前，和摇扭蛋的扭蛋机等混合在一起，一个用胶囊收集小怪物、然后彼此交换的点子，就这样诞生了……



▲最初的设定来自于胶囊，也就是扭蛋。

一拍即合的创意

在把《胶囊妖怪》这个创意完善之后，田尻智便要把这个企划给送到任天堂的总部去。如果任天堂看好，那么接下来便由任天堂或者任天堂下属子公司与Game Freak签订开发合同，同时由任天堂拨下专门的开发资金。确定了地点后，田尻智夹着这一摞企划信心满满地出发，乘坐小田急线和中央快速线，在神田站下车，徒步走到了任天堂东京事务所的大楼。这里有他一位关系相当不错的朋友石原恒和，于是便先把点子去找石原恒和说一下，免得碰到其他陌生的高层尴尬紧张……

石原恒和自然热情接待了田尻智，此时在石原这里还有另一个人：任天堂的川口孝司。见都是任天堂的人，田尻智便也开始陈述起将GB原本用于对战的联机给变成交换的想法，与此同时还展示了一幅画有GB通过数据线传递道具的草图，并介绍这款游戏叫《胶囊妖怪》，来自于流行的扭蛋机……

石原和川口听后，都觉得这个创意非常有趣，接着川口孝司便回到公司，向上级作了报告。

当川口把“交换装在胶囊里的妖怪的游戏”这个创意上报给任天堂的社长山内溥后，山内溥等高层也非常欣赏田尻智这种打破常规的思维，不依靠先进技术以及复杂的设定，就是一个能让游戏好玩的创意，而且让他人理解也无需冗长的讲解，更不需要其他额外的设备，而在此之前还没有人提出过这种想法。而这种创意思维，正是任天堂开发产品时所奉行的最重要的原则。


▲川口孝司

这个申请可谓是非常顺利，称得上是从上到下一拍即合。尽管此时这个《胶囊妖怪》还只是个创意，甚至连草案都没有，但任天堂还是敏锐地察觉出了其未来的巨大潜力，拨给了Game Freak很大一笔资金。

虽然从提交创意到任天堂拨下资金这个过程异常顺利，但田尻智其实是走错门了的，他去找的石原恒和并非任天堂的人，而是就职于任天堂同一所大厦的APE公司，不过公司也是任天堂与其撰稿人糸井重里创建的软件开发工作室，属于合资公司。而石原恒和则是田尻智在拜访任天堂总部大厦时APE的实际负责人。

附：企划书内容

一个近未来的故事（假想）

《胶囊妖怪》已经发售了1个月。这是一个融入RPG要素的地牢迷宫类型的怪兽游戏。如你所见，就是那些糖果店和玩具店的里被称为扭蛋的那些胶囊玩具自动贩售机，而这款游戏将带来和收集胶囊一样的快乐。

《胶囊妖怪》中，有着在Gameboy上假想的地下迷宫中栖息着200种想象怪兽的设定。主角可以和怪兽成为朋友，并且通过提升个人的“魅力度”使怪兽与自己走得更近。游戏的魅力类似于《巫术》，不过这种设定在日本并非广为人知。而战斗中不仅可以打倒怪兽，还可以活捉。

超过200种的怪物中，有些不会成为你的同伴，有些你会错过相遇的机会，有些你则无法捕捉到。而我和我的朋友们，称这些为“幻之怪兽”。


▲初期的地图画面，和当时大多数的GB上的RPG界面类似。由于还没设定出草地中跳出野生怪物的设定，所以地图上比较空旷，而那个小小的洞穴则是地下迷宫的入口。

我有三条绿龙，它们只出现在一个地下迷宫四层的某个角落。为了捕捉其中的1只，我需要在特定等级时在特定区域内徘徊2小时。而我的朋友卓司并没有绿龙，但是他有2只萤火虫。

下课的铃声响起后，教室里开始了关于《胶囊妖怪》的热烈讨论：谁拥有哪个幻之怪兽？有多少……而这并非只是吹嘘。一旦我的朋友和我达成协议，我们便通过联机线连接我们的GB，用它来交换怪兽。这让我们为之兴奋，因为我们正在讨论交换怪兽、以及交换多少。

卓司和我完成了谈判。他想用一个萤火虫交换我两条绿龙，但我仍然觉得这种交换并不公平。我问他是否期待自己的战队中加入5只力王？最终我们达成了协议。力王在迷宫里的遭遇率很高，你在迷宫里徘徊很快就会遇到它们，但它们很强，如果有很多个，那么在遭遇其他怪兽时可以出战。卓司和我用联机线交换怪物，怪兽的数据文件被传送，同时GB传出效果音。

《胶囊妖怪》被口耳相传，在乘坐电车去学校的途中，我看到其他学校的学生也在玩这个游戏。于是我从书包里拿出我的GB和联机线对他们说：“打扰了。我有一只萤火虫和一条绿龙，你们呢？要交换吗？”

以上就是企划书的全部内容，说实话，笔者在看第一句时候也懵了——这游戏不是刚成为企划书，怎么就已经发售一个月了？难道这是游戏中设定的游戏？但是往下看就知道了，这个企划书其实是展望游戏发售后的一个设想，写得非常有特色。

而从以上的企划内容中，我们可以看到很多当时存在但后来更改的设定：

1.融入RPG要素的《巫术》类的地牢型怪兽游戏。《巫术》最早于1981年在Apple II上发售，后来移植了多个版本，作为早期RPG，其对后世影响重大。如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》都受到其影响和启发。然而在ASCII引进日本后，文化不同带来的翻译错误影响了其在日本大众间的影响力。作为打算做RPG的游戏制作人，田尻智当然也要研究一下《巫术》，所以在其最初的企划书中，我们看到地牢、怪兽、龙这些非常典型的西方魔幻题材的要素。

2.交换不限数量和种类，完全由交换的双方商量着来。所以卓司提出萤火虫换两条绿龙时虽然有些张口就来，不过“我”只要接受也完全可以，但如果不接受，仍然可以用5只常见但很强力的力”去交换来1只萤火虫。

3.即使陌生的玩家也可以因为交换而沟通相识。用现在的话说就是社交功能，在网络还没普及的1990年提出这样的想法，也难怪让任天堂刮目相看。



▲ 2016 年 2 月 26 日，石原恒和宣布《口袋妖怪》加入中文。

石原恒和

说《口袋妖怪》当然要提到石原恒和，最近令国内口袋玩家最为开心的《口袋妖怪》加入中文语言，便是石原恒和亲口宣布。而作为Pokemon 公司的 CEO，石原恒和对《口袋妖怪》的诞生的作用同样重大到无法取代。所以对于石原恒和，我们也需要做一番介绍。

不大遂心的早期工作

石原恒和1957年出生于三重县，高中毕业时成绩便颇为优秀，但并没有“学而优则仕”，而是将未来目标选择向更感兴趣的综合艺术，于是他选择了茨城县学园都市筑波大学，完成艺术学业后，继续进修该大学研究生院的艺术专业。学习了从银版照片到最新的CG影像表现等等诸多新鲜的艺术表现形式。同时，





▶石原恒和毕业后向往的 Sedick，在当时也致力于和世界的前沿公司在 CG 技术上的合作。

石原恒和也和很多同龄的年轻人一样，被电子游戏艺术所吸引，石原认定：电子游戏是互动艺术的终极形态。到1981年，完成学业的石原离开了居住了五年的筑波。

从专业和兴趣上看，石原恒和最合适的无疑是电子游戏的CG制作，但当时CG在全世界都刚刚起步，尚未步入商业化阶段。而游戏上，当时街机持续着前面《太空侵略者》时的火热，不过大大小小的街机厅中最吸引玩家的已经是任天堂的《大金刚》这么一款在美国引起轰动、又返回日本再度引发热潮的游戏。虽然很看好游戏的互动表现，但是这和石原专业中最有兴趣的CG并没什么关系。于是石原便去应聘位于六本木的、在CG行业有着拓荒者地位的Sedick，该公司由西武西桑集团出资创立，属于试验性质的电脑图像公司，研发的便是当时尚属于前沿科技的CG技术。不过在Sedick面试后，对方却让石原去同属于西武西桑集团下的SPN广告代理店去工作。虽然石原打心里不乐意，而SPN在之后又和集团内另一家公司合并，但石原还是在这里干了两年，不仅适应了新环境，还在广告界长了不少见识。而石原一心想从事的CG行业，却面临着有理论有想法但没有硬件去实现的窘境，为了实践理论，当时Sedick出巨资从美国引进当时世界上的最尖端电脑，但其性能描绘出来的CG也远没达到商业化的水平——毕竟是拓荒中的前沿科技，尽管在诞生之初被普遍认为将威胁到电影，但因为科技水平尚未足以实践其各种设想，因此市场一直没有形成，当时在与电脑争取影像表现手法主导权的竞争中，CG自然是不出意外地落败。

而当石原恒和在1983年终于如愿以偿地进入到Sedick公司展示其CG方面的想法和才华时，Sedick已经放弃了CG业务。如此，也只有等待，等待电脑技术早日发展到能让CG商业化的一天……而在等待中，石原恒和再次被电子游戏吸引。相比那些对静态传统艺术，年轻的石原恒和对活动艺术（用机械驱动的活动雕塑等）的兴趣颇大。而当游戏将这种活动艺术展现时，石原恒和自然产生了浓厚的兴趣，甚至冒出了自己设计高精度电脑程序的想法。

结识游戏名人

石原恒和自行设计高精度电脑程序的当然只能想想，在Sedick，石原恒和的本职工作是了富士电视台的制作人，而这些节目不少都与电视和游戏相关，如“浅田彰电视进化论”、“TV’s TV”、“糸井重里的电视游戏大展览会”等。在节目中，石原恒和采访了糸井重里、田尻智等游戏圈子的名人，一来二去便熟悉了。后来在做游戏历史汇总的节目时，他便想到了游戏知识和藏品都非常丰富的田尻智，于是登门拜访，结果到了田尻智家，便被其游戏收藏和其游戏技术惊呆了。此后石原恒和与田尻智，便成为了无所不谈的好朋友，因为长田尻智八岁，所以石原恒和有时还扮演兄长的角色。

在这么一位对电子游戏有着极高热情的小老弟的影响下，石原恒和对电子游戏的兴趣也越来越大，到1987年，石原恒和萌生了一个念头：做一本电子游戏百科全书，系统地介绍游戏，就如当年稻垣足穗的《宇宙全书》那样——不，要超越《宇宙全书》！而且石原恒和判断：当下是电子游戏的黎明期，是系统介绍游戏的最后机会。

黎明时期的百科全书：《电视游戏大全 TV GAME》

说干就干——这是石原恒和与田尻智两人性格上非常相似的一点。决定下来后，石原恒和便对日本以及美国苏联的那些在游戏界留下划时代成绩的著名游戏开发者进行采访。他把世界上所有的游戏都收录进书中，连被称为“其他游戏”的亚群体游戏也做了系统介绍。收录游戏数量多达数百个，而其中附着游戏体验解说且配上游戏画面或照片的游戏有200个。除了收录游戏、厂商、制作人资料以及访谈等外，还收录了当时的一些游戏风俗和习惯方式等，而这些看似杂七杂八的东西，不仅记录了游戏历史，更展现了一个时代的游戏气息。

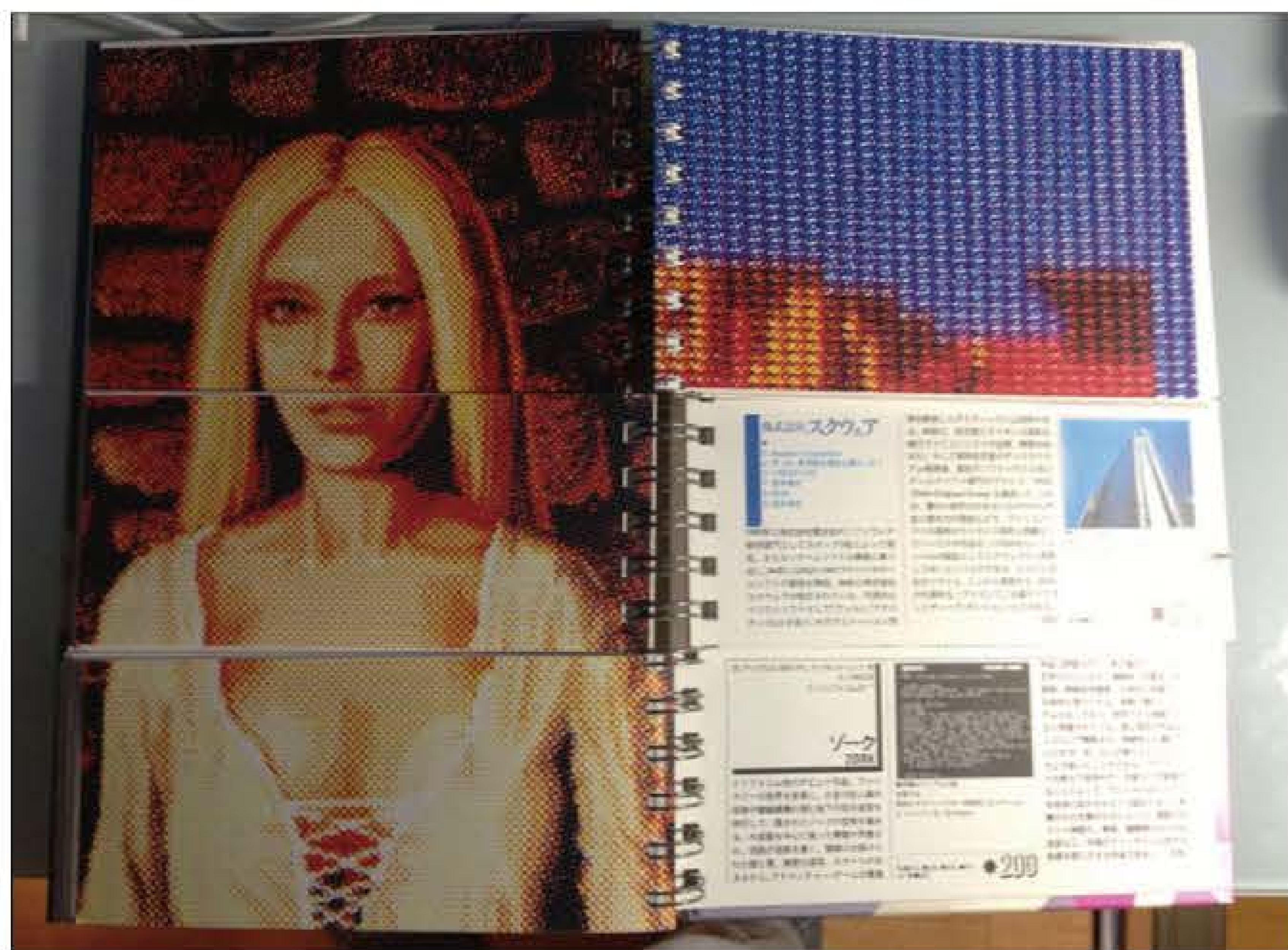
1988年，这本由石原恒和担任项目总策划、指挥了从企划到收尾的全部工作的巨大项目，终于完成，以单行本发行上市。这本空前绝后的电视游戏百科全书名为《电视游戏大全 TV GAME》，分为电子游戏系统树图和其他六大块内容，各块内容通过将书页制成活页来进行物理区分以方便阅读。更令人叫绝的，是书中的内容关联，各块内容的关联项目用单页或用一小段来列出，并在旁边附上和其他关联项目的链接标注。比如你在查看某款游戏时，通过游戏标注的制作人介绍链接翻到介绍人的详细页，而通过制作人的详细介绍还可以链接到其他相关游戏，而通过其他游戏还能找到其相关的厂商、厂商的创立者的访谈……



▲《电视游戏大全 TV GAME》，该书在日本亚马逊的二手价格被炒到了 34000 日元（折合人民币约 1980 元）。

这种方式大家应该很熟悉，即今天互联网时代的网络链接条目。不过那可是在80年代的日本，虽然因特网已经出现，但在日本甚至知道的都没几个。而石原的这个设计，显然展现了其对事物之间联系的把握以及从整体到局部各种联系的掌控思维。石原自己将这种方式成为“合不上的构造”。而这本《电视游戏大全 TV GAME》则成为石原恒和在Sedick的最出色业绩。尽管如此，石原恒和仍然认为当时世界上的游戏不止这几百个，但当他前能做的已经是极限了，所以就要把能做的给做好，把每个游戏尽可能低详细介绍，让读者看了就想玩。

石原恒和对当时游戏黎明期的判断非常准确，次年，游戏数量便急速增长，到1990年以后，游戏的增长速度继续加快，那时候别说再出一本《电视游戏大全 TV GAME》，就连把全部游戏名归纳起来，也难以实现了。而石原恒和，正是选在电子游戏的黎明时期，为黎明前的整个游戏界做了一个百科全书式的总结。



▲书的内页结构，非常便于链接检索。

好友助阵

负责《电视游戏大全 TV GAME》这么一本游戏百科全书，石原恒和自然少不了邀请好友们前来助阵，其中不乏对其今后人生道路影响重要之人，其中就有当时正在做攻略志《Game Freak》的田尻智，田尻智的稿件《电视游戏的奢侈享受》在书中占两页，内容说的就是把游戏中心的大型街机买回家里享受，因为当时的游戏中心的街机游戏更新换代时间越来越短，所以游戏中心便会处理淘汰下来的大型街机，基板2万日元，机体加游戏5万日元，虽然现在看也挺贵，但是能把当时整天泡在游戏中心挑战的《铁板阵》等人气游戏买回家里随便玩，这种奢侈的享受绝对值！田尻智一边推荐这种购买街机回家的理念，同时也将其享受的乐趣分享。

而石原恒和还邀请的另一位邀请的撰稿人便是糸井重里，相比和田尻智哥们般的无话不谈，石原与糸井更多的是具体的业务合作。糸井重里的文章名为《开始思考的我》，在文章的前半部分，也是针对当时游戏中文的情况而犹豫自己是否要把街机买回家来玩。而后半部，糸井则对自己的游戏兴趣做了总结：他最感兴趣的并非游戏本身，而是游戏的世界（创造游戏、或游戏中诞生出来的事物）。显然，糸井重里已经表现出他对游戏开发的意愿和兴趣。


■《铁板阵》的街机，把街机买回家玩，是很多早年街机玩家的梦想。

进入APE


▲年轻时的糸井重里。

如果将田尻智和糸井重里两位资深游戏人的“奢侈游戏享受”的观点放在1988年这个大背景下，会发现，两人的观点其实颇有些过时，因为当时的FC，已经发售四五年了。在FC设计之时，任天堂的社长山内溥就给负责主机研发的第二开发部两个硬性要求：1.性能上超过现有的电视游戏机，上市后一年内也无法被模仿出来，机能标准就是和街机一样玩当时最火的《大金刚》；2.价格控制到10000日元。这两个硬性规定让带领第二开发部的上村雅之头痛不已，最终是山内溥亲自出面跟理光下了300万个CPU订单并由此把价格拦腰砍下一半，又价格限制提升到14000日元，这个矛盾才算解决。而且在1987年半导体技术实现了突破性发展，FC卡带容量也突破了1M的平静。尽管如初代《街头霸王》那样的游戏在FC上移植尚有些困难，但是陪伴田尻智他们在游戏中心度过光辉岁月的老游戏，完美移植不在话下。当然，无论是田尻智还是糸井重里，都不是抱着游戏中心不放的老顽固，正值年轻的二人，对于FC也都是颇有兴趣的。而之所以对游戏中心处理的街机如此挂念于心，很明显，是出于老玩家的情怀。

其实相比FC的机能，山内溥更加看重人才，任天堂本社大名鼎鼎的横井军平和宫本茂，分别是流水线维修工和街机筐体美工转职而来，时不时冒出各种无法复制创意的两个天才简直就是为电子游戏而生。无论是FC，还是即将诞生的GB，以及之前就在日本火了很久的Game & Watch，都离不开这两个人才的创意贡献。显然，天才对于游戏市场的扩大和培养，意义非凡。

不过山内老爷子也有个很固执的观点：天才是天生的，不是后天学习培养能努力出来的（这个观点有点像《高达》的New Type），而山内老板要做的，是发现天才，别管什么行业，把他给找出来拉进游戏界，让他们出谋划策想点子提创意。而要实现这一目标，就要提供一个兼具智慧、技术和资金的专门公司，经过再三筛选后，最终选定了对开发游戏有着强烈意愿且有过合作的糸井重里，共同出资创办了APE公司。

走进游戏业

任天堂之所以选择糸井重里，就是因为糸井重里在各个领域都有着广泛的人脉，将漫画家、动画创作者、撰稿人、节目主持人等行业中有游戏创意天分的人才，拉到任天堂来。而之前与糸井重里一直在游戏上有颇多联系的石原恒和，无疑是非常优秀的人才，因此也参与到APE的经营工作中来。糸井重里由于性格使然以及更大的兴趣在于游戏开发，也将实际上的管理工作很不见外地推给了石原恒和。当田尻智带着提案来找石原恒和时，石原甚至还不是任天堂和APE的正式员工。

但是石原恒和有着不次于糸井重里的人脉，而在推荐田尻智和《胶囊妖怪》的创意时，也着实让山内溥实实在在地感受到了自己成立APE的正确，加上川口孝司对是石原恒和的能力的极高评价，最终，在川口孝司请示了山内溥后，以APE副社长的位置，将石原恒和正式从Sedick挖了进来。

这一年是1991年，石原恒和虽然没能像高中大学时代设想的那样在CG艺术上有所建树，但是却在同样感兴趣、被他看做是最高互动艺术的电子游戏上，开始了人生的新篇章。



▲石原恒和正式进入游戏行业后负责开发的《Mother 2》。





孕育篇

一波三折的诞生

说完制作人我们来正式说《口袋妖怪》，相比大多数的游戏，《口袋妖怪》的诞生都称得上是一波三折，如果没有大家的坚持，《口袋妖怪》可能早就胎死腹中了。



还算顺利的初期

虽然田尻智去的不是任天堂总部而是APE，但并没走错门，作为一个专门发掘游戏天才的公司，APE的推荐其实更加深了山内溥对田尻智的创意的重视。于是在1990年，Game Freak、APE和任天堂三方签订了开发合同，先由任天堂和APE签，然后APE和Game Freak签，三方公司各自设立了主要负责人：任天堂方面为川口孝司，负责法律相关；APE方面为石原恒和，负责开发现场管理等；田尻智则带领Game Freak的开发团队，进行游戏的设计与开发。由于当时的游戏开发技术的进步，在相当成熟的主机如FC、GB的游戏开发时间也都大为缩短，因此《胶囊妖怪》的开发进度被定为一年，最迟在1991年末上市。

从《胶囊妖怪》到《口袋妖怪》

在《胶囊妖怪》的开发中，发生了一件不算突发但也挺打击人的事，那就是《胶囊妖怪》碰到了版权问题。如此不仅要改名，甚至连胶囊这个载体都要改。

所谓的胶囊就是扭蛋，机器里装着放置不同玩具的扭蛋，投进硬币、期待不知道会出来什么样的东西。所以田尻智将其企划案命名为“胶囊妖怪”，因为在田尻智等很多同龄人的童年中，扭蛋简直是万能的容器。但情怀一旦遭遇版权，那就只能让步，所以接下来要面对的就是修改了。

大家开始纷纷建言，有人说，既然是装怪物的，就叫怪物球（Monster Ball）吧。但是在田尻智的设想中，装进容器的怪物虽然是数码化的，而且在设计之初胶囊也的确设定为球型，但这个名字容易喧宾夺主。

于是又有人提议“球怪物”（Ball Monster），前后反过来，不光有球这个特殊容器，而且强调怪物，但是田尻智觉得这个名字会让人觉得怪物很重，毕竟这个名字更容易让人想到那种巨大犰狳般的防御型大怪兽。

还有人则提议：主角既然是小孩子，那么球这种容器就不能太大，所以这种球平常可以装在口袋里，就叫“口袋妖怪”（Pocket Monster）吧。这个颇有联想的提案立刻被田尻智采纳。

从此，“口袋妖怪”这个名字诞生。而其简称Pokemon更火遍世界。



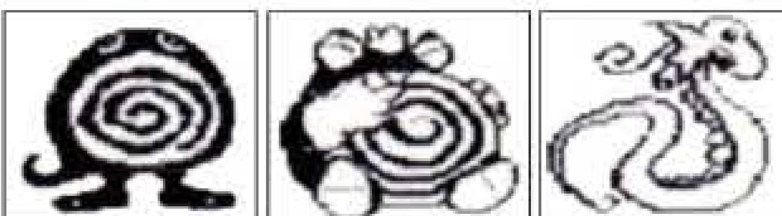
▲最终，精灵球成为了《口袋妖怪》世界盛装口袋妖怪的容器。

角色和怪物的设定

既然是主打怪物，那么就要设定大批的怪物，但设定什么样的怪物，这是个很值得研究。最终决定：面向孩子们的可爱系为主，即使如哥斯拉暴龙的那种体型、亦或是表情阴阴的、喷着毒气的，也要从其设定上看出好玩有趣的一面。其实在1990年，游戏界、尤其是RPG领域，都已经诞生了不少像史莱姆这种人气极高的原创怪物，想要参考当然可以，但一旦被影响了思维陷入窠臼，就会阻碍创意。

大家便纷纷去想各种怪物的设定，包括田尻智自己本人的脑子也没闲着，很快，他就把自己设计的一个蝌蚪模样的怪物展示给了从攻略志时候便和自己在Game Freak一直打拼的杉森建，那个怪物呆呆的很可爱，肚子上蚊香般的圈圈尤其有特色。在问及出处时，田尻智向杉森建以及其他同事讲述了这个怪物的来源：原来，这正是田尻智童年时代在池塘边观察的那些小蝌蚪，通过细致观察，田尻智发现那些更小巧可爱的蝌蚪其实是蟾蜍蝌蚪，而半透明的肚皮上还能看到里面螺旋状的肠子——这正是这个蝌蚪怪物的由来，他给这个怪物命名为**ニョロモ**（蚊香蝌蚪）。

田尻智的一番话唤醒了大家的记忆，抱着让玩家们产生共鸣的设计理念，杉森建将大家记忆中的提案转化为一只只个性十足的怪物，很多一直活跃至今。而整个怪物设定过程，在田尻智的蚊香蝌蚪记忆唤醒、大家的各自的记忆在杉森建的精妙设计下，初期的设定可以说是一帆风顺的。



▲蚊香蝌蚪应该是最早设计出来的口袋妖怪，但后面的进化形态并没出现在完成作品中。 ▲早期的某个设定，大概是哈克龙或快龙。

陷入困局

当大家饶有兴致地完成了怪物设计后，才发现工作其实还没有正式开始，因为他们要做的是一款RPG，这些原本的动作射击达人当然没有制作RPG的经验，但是抱着车到山前必有路的乐观心态，还是做了下来，结果在初期设计之后才发现：后面的事可谓步履维艰……

车到山前，未必有路

乐观的心态和将所有问题迎刃而解并非存在的必然的联系，当这些当年街机厅的高手们面对RPG完全无从着手时才发现，他们甚至没法给这些个性的怪物们赋予一个合理的存在理由。用川口孝司的话说：田尻的想法很出色，但缺乏将想法融入到游戏的创造力。

作为主打收集交换怪物并

战斗和交换的RPG，此时面临一个最大的问题，是如何把这个故事说圆了，如果让玩家没有代入感，那么怪物设定得再有个性也无所依附。而且不光要有主线剧情，还要设定分支。而这个剧情，还要在一个冒险的舞台上进行，那么野外地图该如何绘制？还有战斗，用什么样的公式来让战斗双方的加减伤害更合理？多少经验值升级合适？还有交换来怪物用来做什么……林林总总的问题，让一众制作人们发现，前边所想的“提供让对方想要的怪物来实现交换的乐趣”这一设想，所面临的实际困难相当大。至于如何在《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《女神转生》、《SAGA》等一众已经积累相当口碑的RPG中脱颖而出，甚至想都没法去想，眼下着手要解决的，是把这个RPG先完整地构思出来。而开发中遇到任何问题，都可以去想办法甚至延长时间来解决，但是首先起码要明确游戏的方向。

此时包括田尻智自己在内，也还没有方向。而解决这个问题，是需要相当长的时间的。

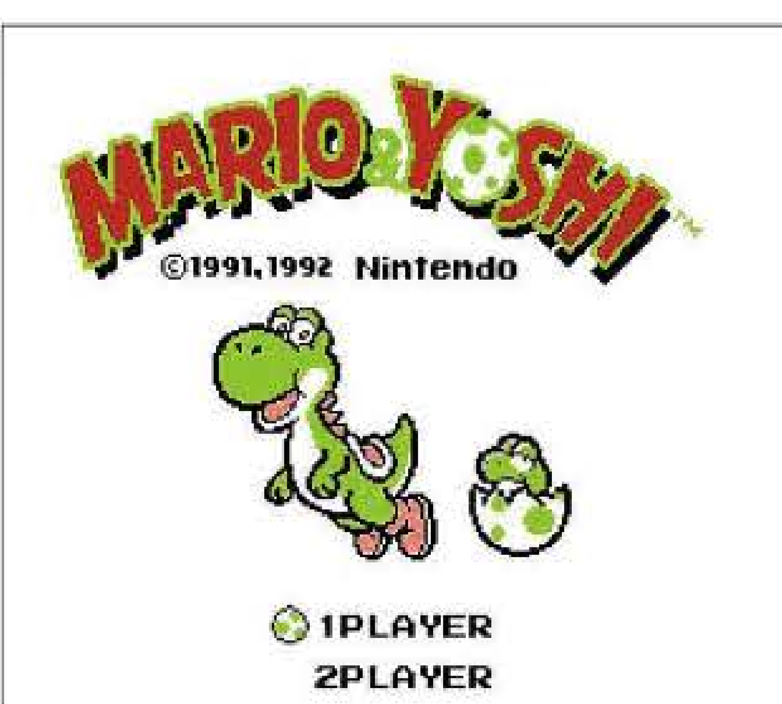
维系日常的游戏开发

开发一旦陷入泥沼，游戏想要按时上市就没有可能了，而且以Game Freak的进度，想确定延期后的正式发售时间都没可能了。和从任天堂那仅仅申报创意就获得投资的一帆风顺相比，此时田尻智他们遇到的简直是一座难以逾越的高山。而任天堂那面，还等着游戏完成的好消息呢。

诚然，任天堂是当时业界独一无二的老大，出手也大方，但任天堂对游戏品质也一向苛求。而相比任天堂方面的无形压力，田尻智与石原恒和更担心的是人心散了。大家都因为有着分享游戏快乐的理想加入进来，但人毕竟是生活于尘世之间，养家糊口这些俗事是每个走上社会的人都必须要面对的，当理想和现实发生长时间的对峙，理想便很难再坚持下去。

田尻智非常理解员工们的处境，几个主创人可以一不怕苦二不怕死地坚持下去，但你绝不能指望大家跟着你一起赴汤蹈火。反正游戏也不能按时上市了，不如去先赚些其他的钱，给大家解决了生活问题。

当三方的负责人碰头之后，意见便达成了一致，于是川口孝司帮着Game Freak和APE在任天堂那一次次地打圆场，石原恒和则通过自己的人脉帮Game Freak在任天堂那拿到了耀西、马里奥、瓦里奥这些任天堂第一方人气角色的使用权，并争取来了《耀西的蛋》、《马里奥与瓦里奥》的开发，这种ACT、PUZ类型游戏对于田尻智这些老鸟们还是很得心应手的，从接手到开发，无论是进度还是质量都相当让人满意。加上其他作品，Game Freak终于赚到了继续维持公司运作以及开发理想中的交换怪物的RPG的资金。用现在的话说，就是帮《口袋妖怪》筹到了不少奶粉钱。



▲跨平台的PUZ《耀西的蛋》，使得Game Freak获得了使用通信数据线进行对战模式的编程经验。

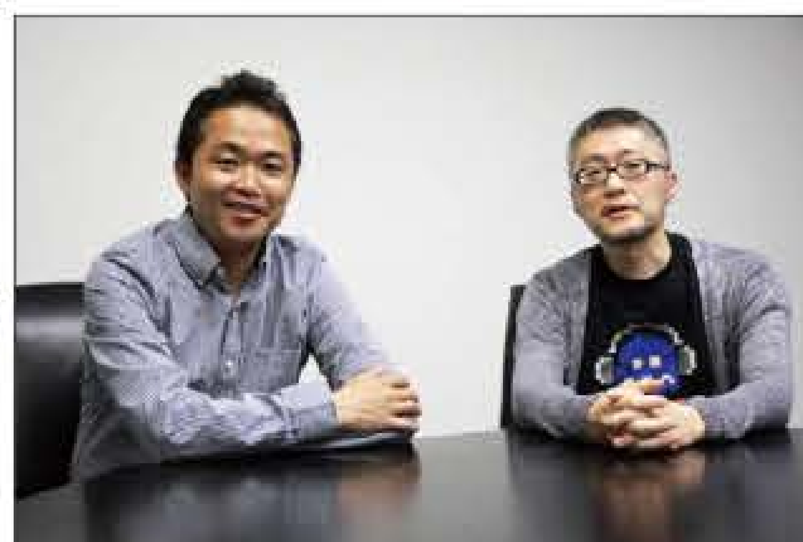
在完成《口袋妖怪》之前的这些年中，Game Freak总共做了5款游戏，而质量和效率都如前所说有相当的保证，而说起那段日子，田尻智则说，做那些游戏时之所以一帆风顺，最重要的就在于在提出方案时，便在如何展现角色个性上确定了大方向；但是《口袋妖怪》始终需要他们自己摸索，却很长时间都无收获。

无目标的迷茫

在当初开发完《Quinty》后，Game Freak便有一部分合作者因为各种原因离开，但对于当时的田尻智来说倒也不算失落，毕竟人各有志。而在《口袋妖怪》的开发中的一延再延，员工的再次相继离去，则是对田尻智和所有坚守留下人员的考验，早期的合作者，除了《Quinty》时的杉森健和增田顺一，以及第二批加入的川上直子和森本茂树，几乎走得差不多了。但人手不能缺，于是初期的老员工退出，便招新员工补上，虽然尚需短暂的上手时间，但新的理念和新的方法也都给Game Freak提供了不少新方向。虽然开发《耀西的蛋》等游戏赚到了钱，但原本就没能按时上市的RPG也因此显得更遥遥无期，部分人出现的懒散的情绪，而在制作其他游戏时，很多人甚至忘掉了那款寄托了大家童年乐趣的《口袋妖怪》，《口袋妖怪》似乎成为了一个遥远的寄托。而开发工作也没有什么乐趣可言。

很显然，以上变动，皆因为《口袋妖怪》在制作中失去了大的目标。Game Freak内部都是如此，任天堂那里，曾经认为发掘巨大潜力创意的期待和热情也已消散。任天堂方面多次在年度决算时，都打算将投入到《口袋妖怪》的开发费用作为投资损失金额冲账，川口孝司便一次次地解释说游戏就快制作完成，再顺延一下……虽然对尚未完成的事心有不甘，但在其意识中，开发停滞的《口袋妖怪》也已逐渐模糊。不过出于对田尻智和石原恒和两个合作者的信任，川口孝司还是选择了打破任天堂财务制度上的常规，让游戏的开发得以持续下去。




▲年轻时和2014年时的杉森健和增田顺一，从同人攻略志《Game Freak》时代便跟田尻智一起研究游戏、目前仍在Game Freak的元老。

成立Creatures

我们现在看《口袋妖怪》相关的制作人的版权，会发现石原恒和还在，但版权上貌似没有APE什么事，明明APE是签订合同的三方之一，难道中间出了什么差头？还真出了，原因在于APE不想把这合同继续下去了，当然这不是石原恒和的主意，而是大多数对此项目不看好的同僚们的观点。前面我们说到《口袋妖怪》的开发几乎陷入了死结，而到1994年中，随着《Mother 2》制作完毕，石原恒和所领衔的开发团队也陷入了无所事事的状态。如此，让石原恒和感觉自己在社内更加尴尬，此时由他一手负责的《口袋妖怪》开发合同，在社内也面临着被废止的危机，而且在《口袋妖怪》从开发到如今软件部门无所事事之时，APE的项目开发部门也没有任何相助。此时石原恒和便有了去意——不过他也有顾虑，他清楚，有他在，APE上上下下才会继续维持着那个看不见未来的《口袋妖怪》的合同；只要他前脚一走，APE必然会将合同终止，如此对于陷于开发泥沼中的Game Freak将是打击巨大的。

而此时石原恒和已经是为数不多和田尻智依然对《口袋妖怪》保持信心的人了，他依然坚信，只要突破RPG开发上的那些基本问题，那么联机交换的创意一定会大放异彩！但光有信心没有用，日复一日地耗下去，



▲ Creatures是石原恒和为《口袋妖怪》而专门成立的公司。

APE终止合同也是迟早的，于是石原恒和下定决心，带着几个APE的员工离开，重新组建公司Creatures，来继续支持《口袋妖怪》的开发。

APE的设立目的本就是网罗人才而非开发游戏，而田尻智原本被认为是难得的奇才，没想到如今却搞出个这么个项目，所以大家也都懒得再去理会，于是石原恒和前脚一离开，APE对Game Freak的合同便立刻终止了。好在石原恒和成立了Creatures，及时接下了APE的合同，终于保证田尻智他们可以继续开发下去。所以说我们现在看Creatures，几乎一切的业务都与《口袋妖怪》有关，因为该公司就是为了《口袋妖怪》而设立的。

其实在此之前，石原恒和曾就与田尻智商讨过共同成立新公司的事，但因为改名的事便放下了——田尻智对Game Freak这个名字太重视了，毕竟融入了自己前半生对游戏的全部心血和爱，没法接受改名。不过这也不是什么坏事，毕竟石原自己成立公司，也依然一如既往地支持着《口袋》的开发，而田尻智则可以把全部的精力继续放在游戏的大方向上。

柳暗花明

汇涓成河：从小处着手

到1994年，被大方向憋了很久的田尻智终于有了一个可行的方案——从小处着手，最终汇集到一起，成为一部完整的RPG。虽然听起来有些难理解，但做起来很快就明白了。比如随时存档，以及如何设定主角等等，当把这些一个又一个的小点子如同电影剪辑拼接那样拼接在一起时，一部完整的作品便出现了。而这其中最重要的，是对这些小点子的筛选，筛选的标准就是看能否带来乐趣。

在调动大家之前，田尻智首先调动起了自己之前的回忆，此时的田尻智虽然还没到30岁，但是之前的人生却有了截然不同的两个阶段：前一个阶段是在町田市的乡下投身于大自然的童年时，后一个阶段则是在游戏中心成为"游戏中心风暴"后至今和游戏结下的不解之缘。田尻智忽然发现，自己童年阶段的记忆中那样富有自然气息的经历，于同龄人来说可以快速找回童年，而对于从小生活在现代城市的孩子们，这种自然气息带来的也将会是前所未有的清新。而且，兴奋和快乐是共通的！

不过还有一个问题始终困扰着田尻智，就是他和石原恒和都非常坚持的交换乐趣，然而到底是为什么要交换？交换的目的又是什么？交换了又为什么会感到开心？在田尻智调动儿童时候的记忆时，这个问题也迎刃而解：就如同自己小时候拍洋画，两个人的对抗是一定的，但对抗之余，也能交换来彼此更心仪的洋画，那种兴奋和喜悦，不正是交换的乐趣么……

童年时的一幕幕再现，田尻智终于获得了大量的灵感：即便没有大的方向，但是把所有开心有趣的要素汇集一起，便融汇了全部乐趣！如此直观的定位，让这部游戏最终成型后有了自己的特色：剧情上从头到尾也许都没那么多的惊心动魄和一波三折，但游戏的内容却非常充实，每一个细节都有着难以名状的乐趣，而这已经成为了《口袋妖怪》的特色。


▲《口袋妖怪》交换的乐趣和以前孩子们交换洋片一样，图中为《铁臂阿童木》洋片。



微妙的平衡

在石原的Creatures从APE接手了合同后，田尻智向全体Game Freak员工通告了完成《口袋妖怪》的目标，员工也感受到了石原和田尻智的决心。在刚完成世嘉游戏《脉动人》的开发后，Game Freak便以全部的经历投入到《口袋妖怪》的开发中来。有了制作方向，很多问题便都迎刃而解。制作《口袋妖怪》的那6年当中，其中至少有两年大家都在集思广益、这也是游戏中我们能感受到其充实内容的原因。

和之前所有以拯救世界和妹子的RPG不同，《口袋妖怪》的主角并没有那种明显的成长，只有获得道馆徽章解锁训练能力而已，真正在战斗中积累经验成长的是主角指挥的口袋妖怪（也就是刚设定时大家所说的怪物）们。而这些口袋妖怪们需要靠主角一路上的战斗和收服。《口袋妖怪》并不是第一款可以收服敌对怪物的游戏，但是《口袋妖怪》做了一个非常让玩家纠结的平衡设定，就是首先要战斗，将野生口袋妖怪的体力削减得越少，收服的成功率就越高。但是如果收服之后，却又得不到经验值（该设定在《X・Y》中改变）而减缓成长速度，那么这就很值得玩家去权衡。

游戏中的这种设定相当多，而这种让玩家在纠结中做出选择，也加什么玩家在游戏中的代入。很显然，在这种平衡的设定上，田尻智和Game Freak的众人都做得很成功。



▲ 1994 年 10 月，Game Freak 员工在箱根小涌园的集体合影。

个性的口袋妖怪们

"每个怪物都非常有个性！"这是笔者当初给身边的朋友们推荐《口袋妖怪》时，大家玩后最一致的评价。150种口袋妖怪（怪物），在当时看来，那数量绝对称得上是庞大，如果换做普通的RPG，便要有很多不同颜色的亚种了，但《口袋妖怪》并没有，实打实的150种个性十足的口袋妖怪。之所以有这个结果，也和大家的筛选有关。

当目标确立后《口袋妖怪》的开发再度进行时，以杉森建带领的设计团队便继续进行小怪物们的设计，因为本来最开始时角色设计就是最顺利的，如今明确了大方向，大家的干劲就更足了，拼命想着孩子时那些各种小生物的印象来设计，一铆劲，几百个口袋妖怪的形象便被设计出来了。但这么多的口袋妖怪，对于当时的卡带容量来说很难实现，而且于整个游戏来说也过于累赘，更关键的还要考虑到在游戏中的表现。GB画面的分辨率本来就有限，而口袋妖怪又只能占据一角，所以在田尻智提出在轮廓上就能区分口袋妖怪的要求，而这个轮廓识别口袋妖怪的标准，一直延续至今。


▲轮廓识别已经成为了系列的一大特色。

百米冲刺

当确定了目标后，游戏的开发便顺利起来，而在游戏开发完成后，还有很多事情要做，这些事情对于Game Freak来说，相当于最后的百米冲刺。

马里奥俱乐部的BUG报告

从1990年签订《口袋妖怪》开发合同开始，无论是制作人还是各负责方，都经历了一件件让人头疼不已的事情，但最终大家都没有放弃。1995年，顶着观察昆虫习性的昆虫少年、称霸游戏中心的"游戏中心风暴"、游戏创意大奖获得者、攻略同人志《Game Freak》主笔、游戏公司Game Freak的创始人等等诸多头衔的田尻智步入而立之年，而此时他还在为记载着童年、少年乃至青年时代梦想的《口袋妖怪》而努力着。这一年春天，《口袋妖怪》终于开发完成。

但事情还远没有到庆祝的时候，接下来，开发完成的《口袋妖怪》将被送到任天堂的DEBUG小组"马里奥俱乐部"去进行严格的BUG测试工作。"马里奥俱乐部"有100多人，其工作就是专门对游戏厂商送来的游戏进行各种错误检测，而且细致到方方面面，比如会不会某个地方会出现穿墙、明明可以过去的地方却被卡住……"马里奥俱乐部"是出了名的严格，而Game Freak的上上下下也都做好了1995年8月游戏发售前最后熬夜通宵几个月的冲刺准备。结果，送去的BUG报告如同雪片般反馈回来，而面对找出的BUG，也远非发现一个修正一个那么简单。杉森健曾举例说：联机时使用一个技能会死机的BUG反馈回来后，制作人员便要将所有技能在联机环境下都测试正常才算修正完成。


▲马里奥小组的工作现场，DEBUG的工作相当辛苦。

增加容量

在DEBUG的同时，Game Freak还面临着其他的后期的事，其中之一就是容量。当时采用的是8KB的SRAM，可以存30只口袋妖怪，大概是参照了其他RPG以及30只足够通关的缘故，所以这个问题一直到DEBUG时才被发现出来，而此时，已经有150种口袋妖怪收录，按照人们收集的习惯，即便一种一只，现有的存储空间也是远远不够的。不过这里也有田尻智的一个近乎固执的坚持，那就是起名。

给收服的口袋妖怪起名，是游戏初代一直保留至今的设定，田尻智在设定时就想过，给口袋妖怪起名会大大增加玩家的亲近感，就像给现实中的宠物起名那样。而在计算容量时，是将全部150只口袋妖怪全都用最多的字数来命名计算的，在今天的《口袋妖怪》中这些名字自然不会占用多大的空间，但在当时，却让田尻智陷入为难，如果不设计起名这功能，存储100只应该没问题。虽然一开始田尻智也妥协了，但越做越觉得这个问题不该退让，于是就去找石原恒和，希望任天堂能给用上当时最先进的32KB的SRAM。

32KB的SRAM在当时的游戏圈子堪称是奢侈品，造价也比8KB高出许多，而卡带的生产又把持在任天堂的手里，所以石原恒和也估算不出成本会高出多少。结果跟任天堂一说，便被拒绝了。此时的任天堂也正在焦头烂额之中，不仅推出的新机体Virtual Boy遭到失败，负责其项目的横井军平也离职。不过石原恒和没有放弃，他非常理解田尻智为什么坚持，他把这个影响充分讲解给接手横井军平负责该方面事务的宫本茂——宫本茂在在游戏容量的控制上有其独特的一套方式，在开发《超级马里奥兄弟》时将云彩和草地用同一素材的不同颜色进行表现，成为游戏业界控制容量的经典范例。但是在石原恒和一次次地讲解下，宫本茂终于答应了，作为制作人他非常清楚，充分实现创意是优先于压缩成本的。

而当时反对增加容量的观点任天堂社内的人不少，毕竟这款游戏开发得旷日持久，更赶在GB末期这个节骨眼上，所以不看好也很正常。但有宫本茂支持，事情便也顺利了。于是SRAM容量得以扩充，相应的用于存储口袋妖怪的电脑箱也由原来的1个扩充到8个，可以容纳240只由玩家起名的口袋妖怪了。

事情终于又往前迈进了一步，但是对于Game Freak的员工，则在原本的更正BUG的庞大工作量基础上，再度增加了基于32KB SRAM的调整，而这一调整又增加了新的BUG，游戏中原本的包括口袋妖怪出现几率等设定也都做出改动……事实上，口袋妖怪们在哪里出现、出现几率这些，也的确都是在后期完成的。



▲虽然卡带成功申请到了更大容量，但每个电脑箱30只的设定却保留下来，包括服务器端的《口袋银行》也是如此。

分版本包装


▲宫本茂为《口袋妖怪》提了分版本的建议。

在为联机交换这个创意赋予一个合理的设定而想破脑袋的那些日子里，田尻智曾经想过寄养的概念，就是让交换来的口袋妖怪会成长得更快。但是前提是如何分辨交换来的口袋妖怪以及自己收服的口袋妖怪？于是田尻智想到了随机生成ID码，根据《口袋妖怪》的ROM容量，要将随机ID号码控制在65000个左右，这个办法就能实现，这意味着，玩家只要不和65000个其他玩家交换，就不会碰上相同ID。

于是这个想法提交给了给任天堂，而宫本茂则说，想法很棒但太难懂，让卡带个性化，把卡带的颜色总成不一样就很直观了。这让田尻智大为兴奋，不同的卡带之间交换，那会赋予交换更充分的理由和乐趣。其实这个点子他们以前也想过，但是这么


▲主角和劲敌的备选名字中的サトシ（智）和シゲル（茂），也分别来自于田尻智和宫本茂。





▲初代《口袋妖怪》不同版本的不同包装。



做会大大增加成本，因此也就一闪而过。而宫本茂主动提出，这简直是惊喜！

所谓的英雄所见略同，石原恒和也早就想到了卡带个性化的问题。他从集换卡的包装上找到了灵感：不同的卡包卡组有着不同的包装，以展现里面内容的不同，游戏的不同版本是不是也可以这样设计？

而宫本茂在最初向田尻智建议以卡带颜色区分时，想到了七彩虹，所以宫本大师孩子般地提出了7个版本的想法，而且不仅卡带颜色不同，包装颜色也不同，不同颜色卡带能收集的内容也不同，这样的互补设定，会带给交换更多的乐趣！宫本茂简直是一语中的，不过7个版本还是太多了，之后正式确立下来后，《口袋妖怪》做成两个版本，而对应的颜色，则采用任天堂最著名的IP《超级马里奥兄弟》中马里奥和红色和路易的绿色。而随机ID的想法也一同保留了下来。

而与马里奥路易兄弟的红绿颜色不谋而合的是，《口袋妖怪》最终设定的三个主角口袋妖怪中，有两个也对应红和绿的颜色，于是，石原恒和的来自于集换卡包装的启发，便也得以用在了包装上。

破壳而出

除了DEBUG、容量以及个性化ROM之外，田尻智还同时忙着其他事，比如改写剧本，因为剧本要在最后一气编入程序所以无法委托其他人完成。而与此同时，来自任天堂、Creatures以及Game Freak内部的各种意见和建议，如人物站位、台词修改等等，差不多每天要收到100多条，虽说可以搪塞过去，但田尻智选择了全盘接受。因为他知道，此时大家都已对这款孕育6年之久的游戏坚持了最后的执着，既然都是想是为了《口袋妖怪》更加完美，那么就豁出自己，来尊重大家的执着吧。

田尻智带头，整个Game Freak都在为最后的冲刺通宵达旦，到底什么时候能上市呢？计划没有变化快，BUG报告不断送来，各种变化也不断出现，原本以为1995年秋就能上市，最终到1996年1月，才送到工厂压制卡带制造，2月份才发售。

终于，《口袋妖怪》完成了最后的冲刺，诞生了！

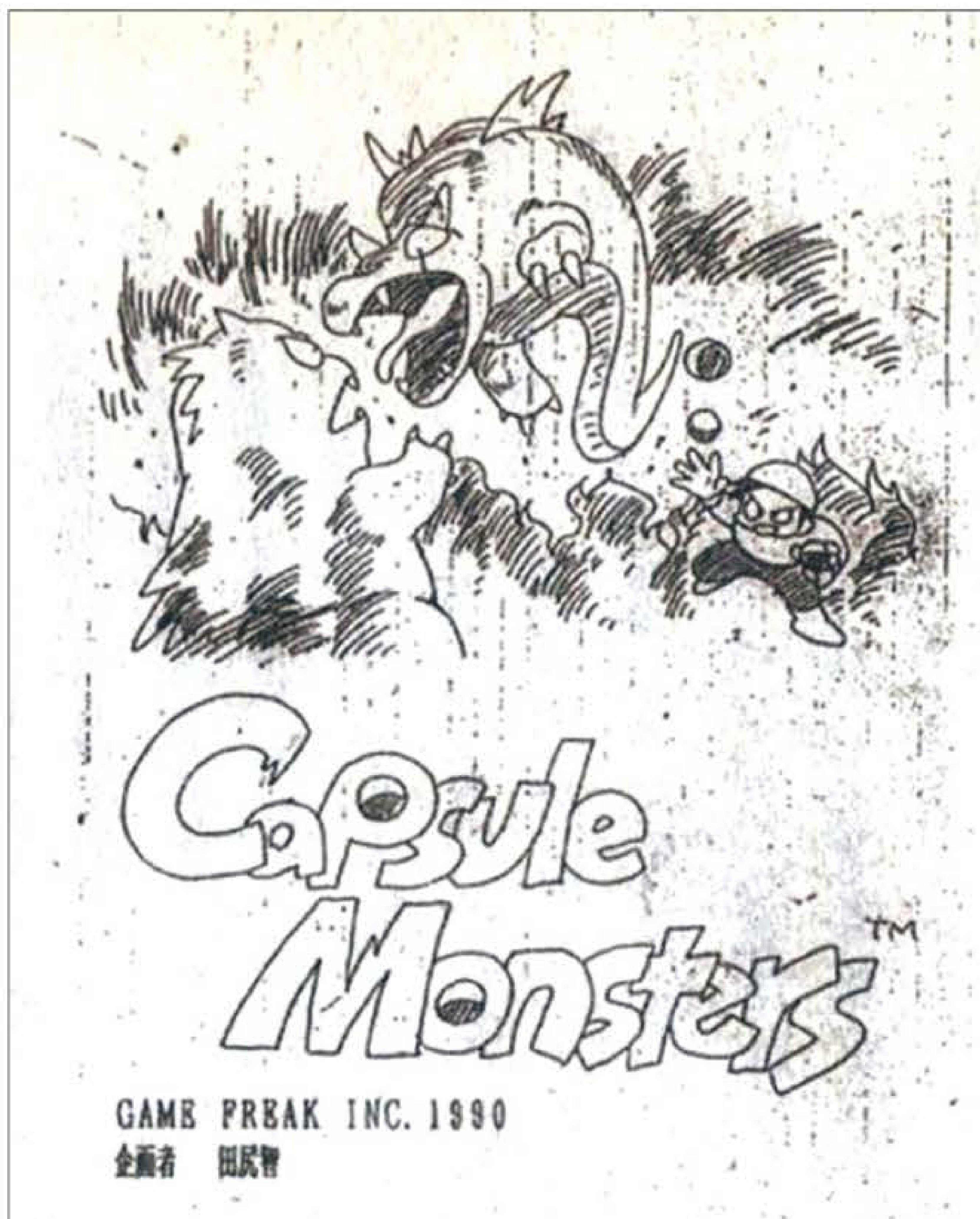
附：初期企划设定资料

历史往往会被埋没，但是金子却必然会闪光，《口袋妖怪》在那个年代并未被埋没，不能不说是一大幸事。下面是杉森建绘制的《胶囊妖怪》的初期企划书插画、其他分镜设计原画及插画，来看看《口袋妖怪》的点子刚刚萌发时，是怎样的设定。

企划书插画

封面

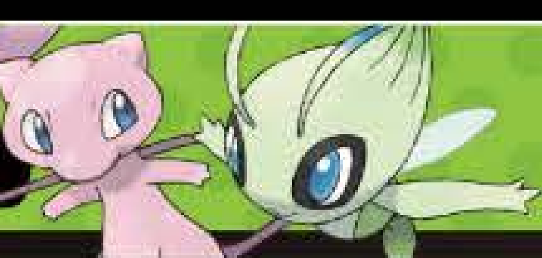
LOGO已经设定好。杉森建的绘画相当有张力：一个从胶囊中跳出的怪兽扑向一个弱小的野生怪兽，画风和后来的变化很大。而训练师虽然在成型的初代作品中未有出现，但其帽子和头发的特征和后来《金・银》的主角有类似。



主角和胶囊怪兽1

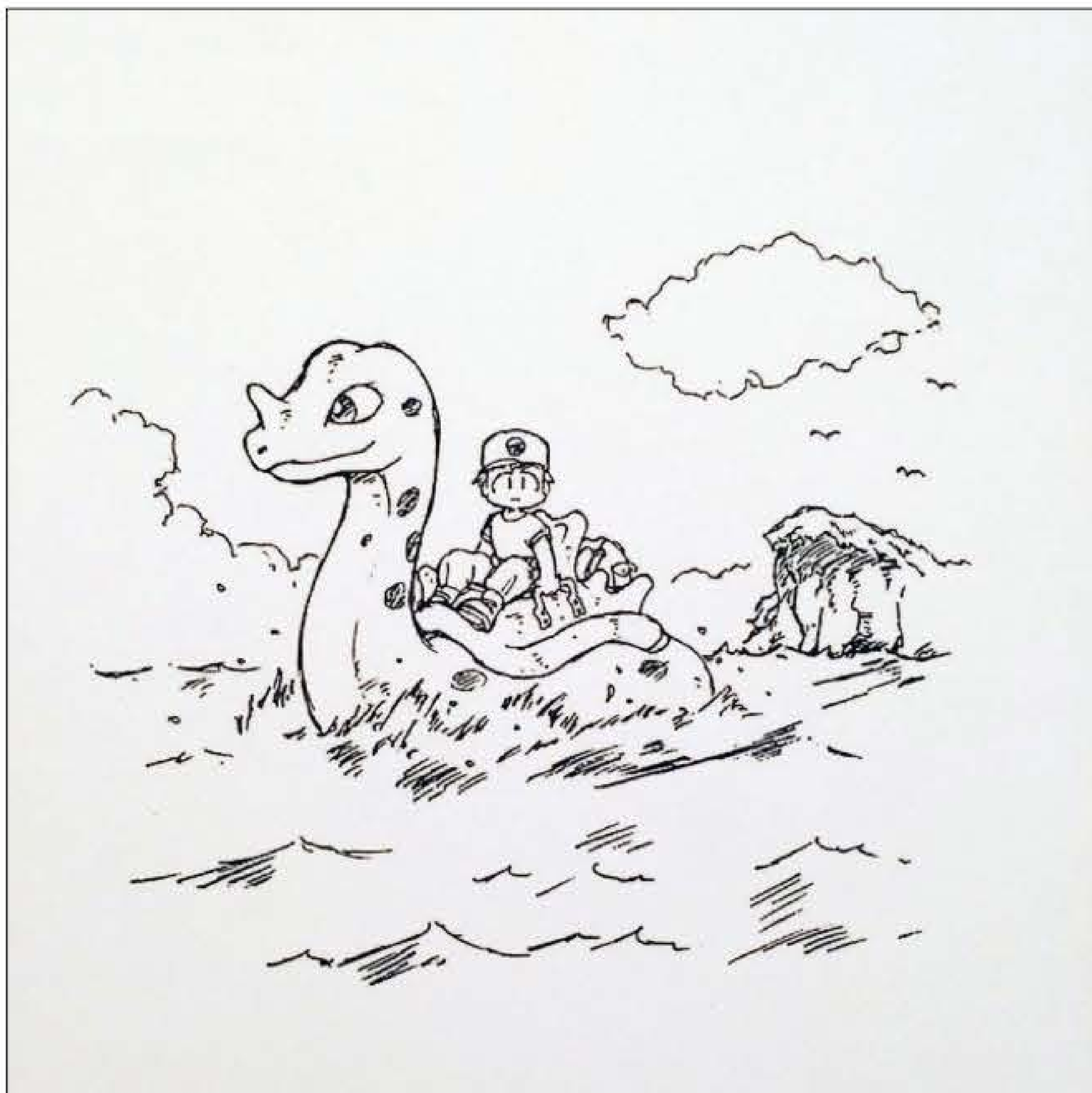
主角和自己的怪兽铁甲暴龙一同在地下迷宫中冒险。虽然设定中的怪兽可以装在胶囊里，但是也可以像朋友一样并肩而行，下边还有刚刚破壳而出的小怪物。鸭舌帽、挂在腰间的球形胶囊，这些设定在后来都继承下来了。不过手电筒没出现，不然也就没闪光技能的地图效果什么事了……





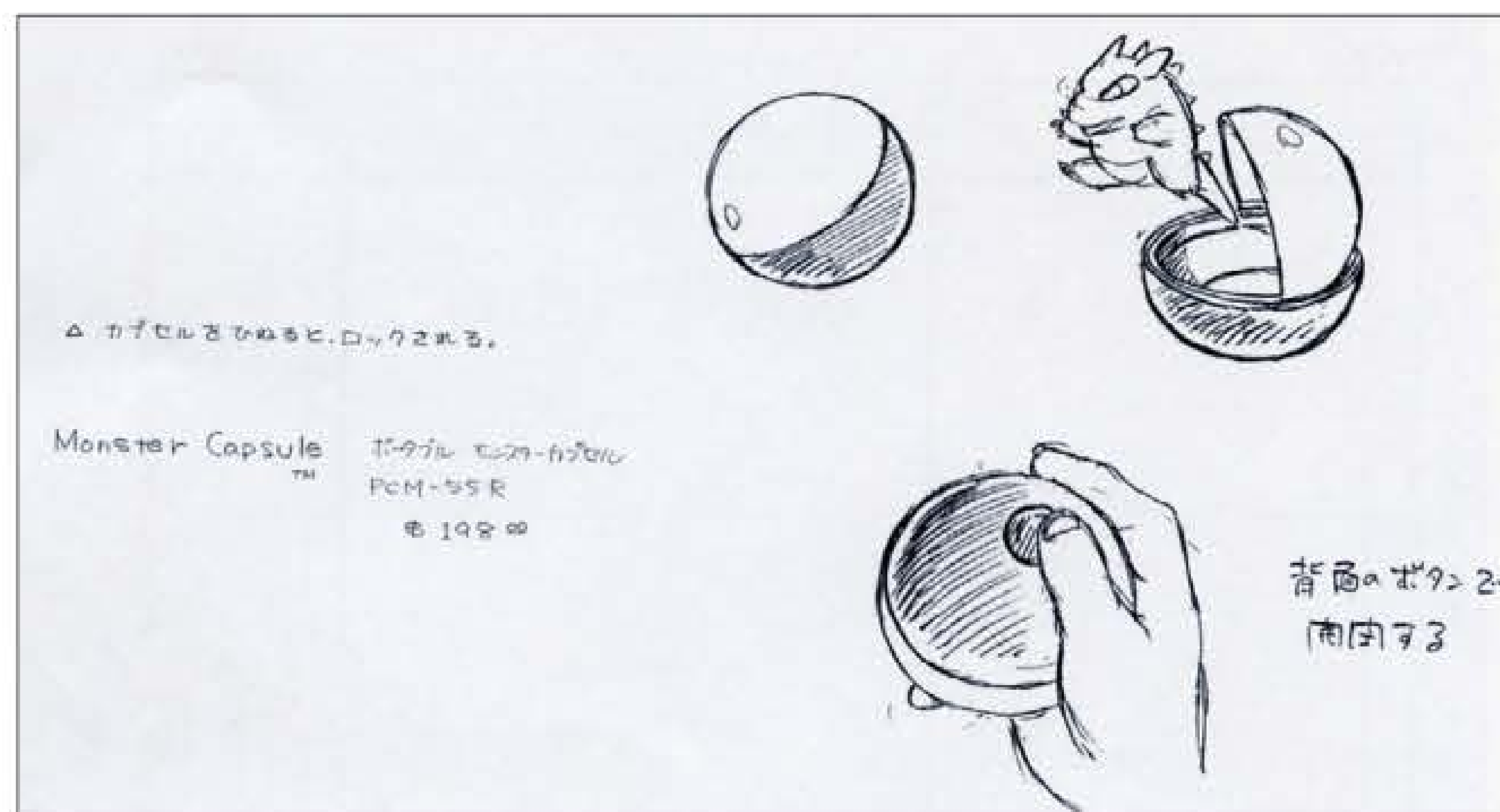
主角和胶囊怪兽2

怪兽对于人类来说不仅仅是战斗，还可以帮助人类，比如骑在乘龙背上渡海。而乘龙的背上不仅有座位，还有把手。主角的表情有点萌。



胶囊中飞出怪兽

虽然名为胶囊，但看着还是和后来的精灵球很像的。不光按钮不在侧面而是在底部，按下之后怪兽便会跳出来，跳出来的怪兽很像后来的完成作品中地图上的兽类形象。胶囊的开合与如今精灵球的开合方式有所不同。左边的注解中，容器的名字为“Monster Capsule”，即“怪物胶囊”。



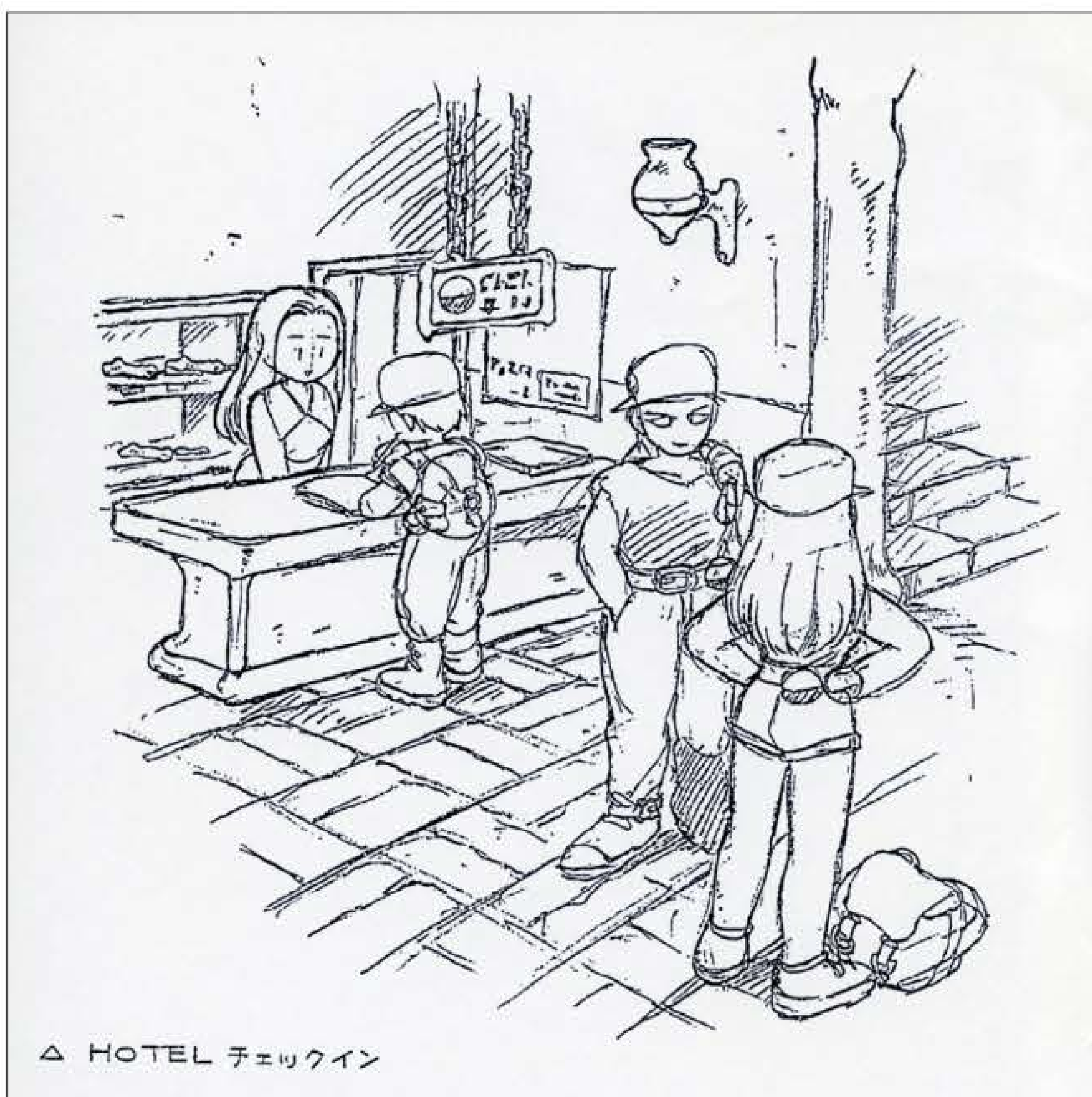
路边交换

游戏中的交换交涉。男训练师提出用尼多兰交换的愿望，但是女训练师没看上对方用来交换的怪兽。



酒店

柜台的设定让人一眼就联想到完成品的口袋妖怪中心，酒店里还有另外两个歇脚的成年训练师，也是把胶囊挂在腰间，男女都戴着鸭舌帽。



训练师在卧室

旅馆是当时大多数RPG的共同设定，《胶囊妖怪》的企划书中也有类似的地方（也许和酒店是一体的）。图中人即前边拒绝交换的女训练师，卧室中除了床铺，我们看出地上的训练师腰带是特制的宽大腰带，可以挂怪兽胶囊。而桌子上的堆满精灵球且有外联管道的装置的作用，大概类似于完成作品中的电脑。





城镇街景



有建筑有花坛，街上有怪兽相关的店铺招牌上有醒目的胶囊标志。一个大的四足行怪兽关在笼子里供参观。中间可以看到一只更大一些的像铁甲犀牛的在外面晃悠。此外下方水池边上，是之前在洞窟冒险的主角和他的铁甲暴龙，而书的夹缝处还能看到一个带着一只很小的怪兽的小孩子。路上有个人骑着自行车，而他的左手边叉腰举胳膊的那个，似乎是要找他挑战。

这幅设定图里，体现的要素如下：

1.游戏不光有野外探险，还有各种用途的城镇设施，这也是RPG的标配。
2.人和怪兽和谐共存，同行体现了人和怪兽的友谊。
3.有些比较危险的怪兽会关在笼子里。
4.怪兽相关的设施会有特定的胶囊标志。
5.交通工具自行车存在于游戏中。
6.路边会有主动挑战的训练师。

怪兽商店

在最初的设定中，除了收服和交换，怪兽的入手方式还有去专门商人那里去购买，这张图便是怪兽商店的设定图。一些小的会关在笼子里，还有的胚胎中的则放置在瓶子里的培养液中，更多的则是放置在货架上的胶囊里。图中的主角正在向摊主询问是否有乘龙，摊主说没有的，而且店主觉得眼前的小子似乎不足以控制强大的乘龙。而在完成版中，在游戏和动画中多次出现卖鲤鱼王的大叔，应该是此设定的小小延续。

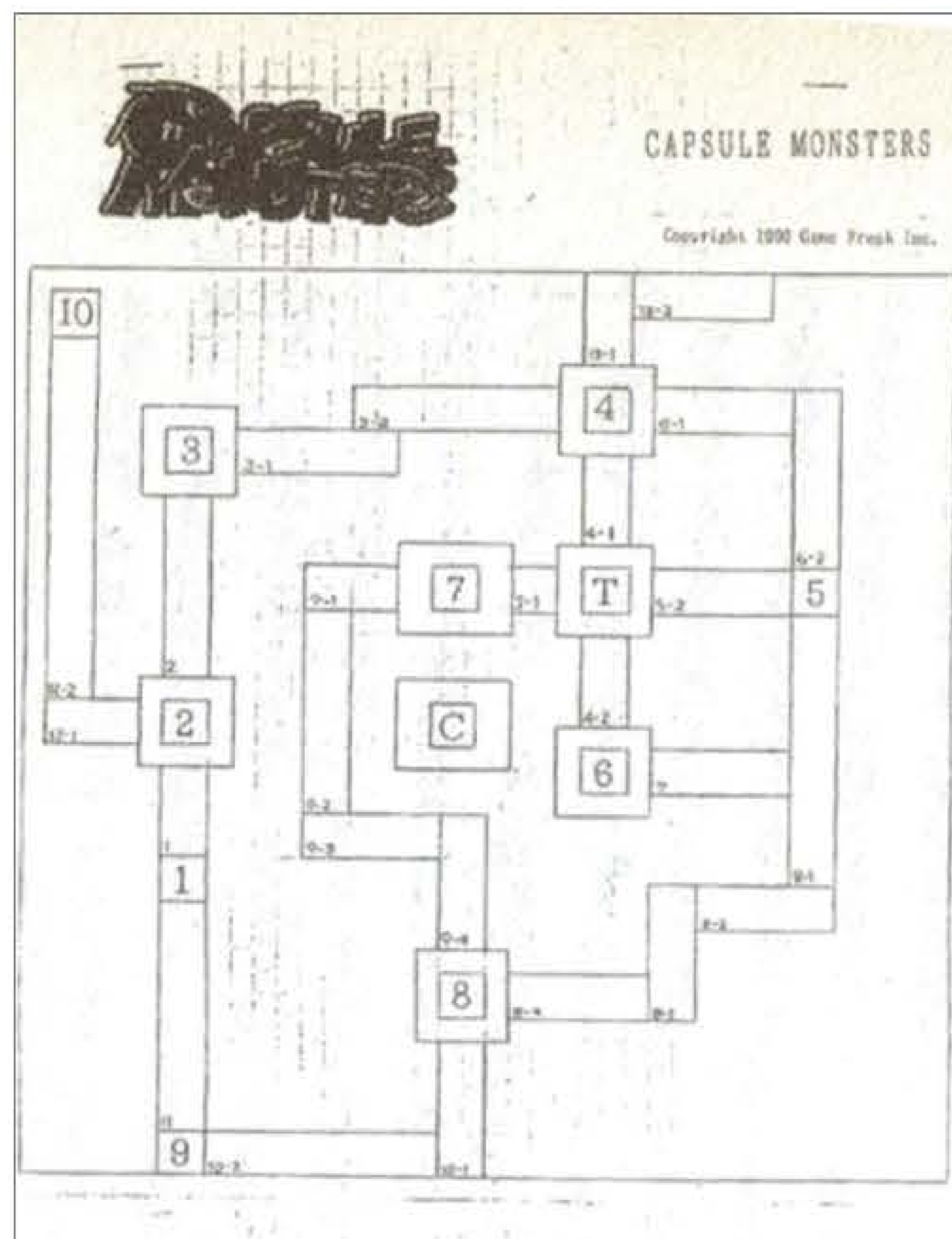


高耸的塔



一座高耸的塔，绝不觉得有些眼熟?

游戏地图



地图设计的初期手稿，除了中间多了一个“C”地点，其他的甚至位置都没有多大出入。

呆河马VS鬼斯

后面的训练师在使用鞭子驱赶作战，初代使用鞭子的训练师形象有好几个，包括馆主娜姿都是拿着鞭子。



水箭龟VS海星星

被攻击的应该是水箭龟设定之初的造型，无论是相貌还是名字都和水箭龟有所不同。右边的海星星虽然和成品的名字不同，但外貌特征和成品已经相差无几了。



分镜设计

收服分镜

收服的过程，面对的是一种叫**かビーン**（Kabiin）的怪兽，不过这个最后并没有收录进游戏中。另外从题头的手写“**ポケモン**”字样中可以看出，这是在改名为“口袋妖怪”之后所绘制。

TITLE ポケモン　　カプセルで捕獲アニメ　　NO. 1

PICTURE	SITUATION	
やせいの カビーンが おそってきた！	怪獣でたー！	
モンスタ ボールを つかった！	ボールをつかうと 自分位置から敵位置まで ボールが飛んでゆく（少し放物線ぎみに）	この部分 ナシ でも可
	煙がポンと出る 32×32 dot 3パターン 各々の上下左右 反転を使用 SE：ポーン	
画面上から 32dot	煙・怪獣共に消えて ボールが空中に浮いている（一瞬）	捕獲失敗時
	怪獣立ち位置まで ポトリとおちる SE コローン	この部分カット

GAMEFREAK

TITLE　　NO. 2

PICTURE	SITUATION	
	左右に1回ぐらついて 止まる	
カビーンを つかまえた！	メッセージ	

GAMEFREAK

交换分镜

交换的设定，用己方的**ブヒー**（Buhii）交换对方的的怪兽**パプョー**（Papyou），交换时联机线中被设定为一进一出两个管道。因为交换出来的是怪兽本身，所以制作人希望玩家更注重于交换来的怪兽而非数值。

片头分镜

片头的设计分镜。而这一幕不仅成为系列游戏的开端，也是动画的开幕。



出世篇

理想与现实的距离

经过6年的开发，《口袋妖怪》终于诞生了，但是6年的时间对于游戏业界已经是相当长了，而此时整个电子游戏界都处于2D到3D的更新换代时代，甚至原定的GB的后续主机都已推向市场，很显然，依然在GB上推出的《口袋妖怪》即使做出来，前景似乎也并不那么乐观……

不那么成功的首发

当忙完了最后的冲刺，《口袋妖怪》的ROM被送到任天堂的卡带工厂制作成卡带，然后就开始发售，不过成绩远低于石原恒和的预期，甚至让这位处事不惊的中年男人对着合作好友发火。原本被寄予厚望，为何在首发却遭遇了如此大的尴尬，到底发生了什么呢?

任天堂的错步

在《口袋妖怪》的漫长开发过程中，不知不觉时间已经进入了1995年，此时的游戏业界，正在发生着翻天覆地的变化。从FC时代开始遍地开花、SFC时代百花争鸣的2D游戏迎来了史无前例的挑战——说起来这也是游戏发展的必然结果。红白机时代，FC几乎达到了一家一部的高普及量，而面对FC的群众基础，竞争对手世嘉便在硬件上狠下功夫推出了世嘉五代主机MD，任天堂也不甘示弱，推出了机能更加强劲的SFC，由于有索尼的技术支持，SFC在音乐画面的表现上都远胜MD，游戏卡带搭载芯片甚至实现了旋转缩放这些机能。世嘉自然咽不下这口气，在忍气吞声几年后，在CD技术发展得很成熟的1994年，先后为MD推出了对应CD媒体的CD机和将MD扩充为32位主机的32X两款外设，更推出了五世代主机世嘉土星（以下简称SS），可谓是两手准备的大手笔。而擅长于后发制人的任天堂自然也不会对CD的大容量熟视无睹，但却和老客户索尼因为合作事情闹翻，索尼怀着被任天堂放鸽子的恶气独自进军游戏市场，在SS上市一个月后，推出了3D机能更加强劲的主机Playstation（以下简称PS），一登场便和老牌厂商世嘉战个平手。

其实就在世嘉、任天堂打算推出CD扩充机时，CD媒体就已经被应用到游戏中了，早年Hudon与NEC联合推出的第三世代主机PCE就使用的CD扩展首次将CD作为游戏载体。之后3DO公司和松下公司联合研制推出的次世代主机3DO，借助CD的大容量和机能的进步，让游戏实现了真正的3D化，但过高的售价最终让这个先驱出师未捷身先死，让售价成为了后来的SS、PS一直到今天的游戏业界都必须要考虑到问题。一下没注意，游戏界就发生了翻天覆地的变化，缺乏技术支持的任天堂只能暂时死守SFC阵地，用如潮的大作群迎战次世代。



▲引领家用机进入3D时代、却因售价过高而早早退出的3DO。



▲末期以大作群来对抗次世代大潮的SFC。

在权衡一番后，任天堂开始了第一次剑走偏锋：不在机能上和SS、PS比拼，而是在1995年7月，将原本打算作为Gameboy后续主机推出、且尚有许多问题待解决的VR（虚拟现实）游戏机Virtual Boy，当做挡箭牌推出到前沿火线。而没有了业界呼风唤雨本领的任天堂，迎来的是大面积的市场崩溃，这个时候不用说尚未发售的《口袋妖怪》或GB，任天堂自己都已经自身难保了。

原本接任掌机的VR电视游戏机——Virtual Boy

2016年号称是VR元年，三大虚拟现实设备都将在2016年相继上市，而诸如定位追踪、手势控制等技术进步也都是日新月异。而在此时，曾经出师未捷身先死的Virtual Boy（以下简称VB），也很多被提及。对于这部并不成功的元祖级老爷机，普遍的定位都是虚拟电视游戏机。

这种定位并没有错，因为当年任天堂在宣传VB时，的确是按照家用机来宣传的，毕竟将其推到市场上的目的就是牵制PS和SS两部第五世代家用机。但是从名字上，我们却不难看出，VB中的“boy”是当时任天堂掌机的标识，而自带显示器显然也不符合家用机需要电视输出视频的定义。甚至供电方式都是使用6节AA电池而非家用机的变压器。而且这是曾经负责掌机的横井军平领头开发，和任天堂自家的第五代游戏机N64是同步进行的。

但是你如果说这是掌机显然也不合适，就算把范围放大到便携游戏机，这个东西还是带不出去，其中最重要的原因是依靠支架，总不能出去玩带个游戏机还带个支架？其实在VB刚刚公布时，是有头带固定的，设计上颇类似于今天的VR头显，然而把头显固定在眼睛前是需要非常精密的设计的，几年前的头戴式显示器在此方面都尚有不足，不用说21年前了。与此同时，横井军平在虚拟现实空间中解决眩晕问题也遇到了瓶颈——这在今天同样是诸多VR设备厂商面临的问题，这对于21年前主机头显一体的VB来说，根本无解。

横井军平在其设计Gameboy时提出了著名的“枯萎技术的平行思考”，即用过时但成熟的技术来开发新创意。然而在设计VB时，尽管没像大多数硬件设计者那样去追求高机能高画质，但显然高估了VR技术的成熟度；此时任天堂社内，也有相当一部分员工和高层追求高机能（包括领衔N64开发的宫本茂，3DS发售后的座谈节目中，宫本茂承认当时在机能问题上与横井多次发生争论）。而当任天堂高层决定将VB当挡箭牌抛出时，尽管横井军平向山内溥申诉称解决晃动眩晕的技术还未解决，但遭到驳回。而山内溥更针对晃动而给VB加了支架——反正是当家用机宣传，不便携就不便携吧。最终，技术不成熟且连定位都模糊的VB，成为了横井军平和任天堂在游戏领域的首次失败之作。


▲1995年E3上玩家试玩VB，当时还是头显。

不被看好的GB

VB没能成功，对于面向GB平台开发《口袋妖怪》数年的Game Freak来说，倒也不算是坏消息，如果游戏真出在退出历史舞台的前代主机上，那时候无论多优秀也很难引起什么轰动了。但此时的GB，也已然是一副垂垂暮年的过气之态了。

从1989年发售到1995年，GB已经走到了其第7个年头，如前所述，当时主流的家用机市场已经大举进入以3D为标志的第五世代，而作为第三世代主机的GB已然落后了足足两个世代。在之前的7年，GB凭借合适的价格、丰富的游戏以及充足时长的续航战胜了大大小小的对手，因此GB一直是受众面最大的掌机。然而第五世代已经全面来临，业界对GB不看好并不意外，某些游戏媒体甚至做起了GB何时死亡的竞猜活动……

而任天堂方面，对GB也已不大上心，一方面GB的后续主机VB被当做家用机的挡箭牌推出遭遇失败，另一方面持机能论的人也占据主流，GB这么个上上世代的老爷机没人重视自然可以理解。不过2005年石原恒和在GB上制作的《马里奥绘图方块》取得了百万以上的销量，让任天堂再度发现这老爷机竟然如此有潜力，那就再尝试挖掘一下吧，于是推出了改进机型Gameboy Pocket（简称GBP）。

GBP在机能上没有任何进化，只是体积更轻薄了。此时任天堂更大的精力在其另二张牌——机能强劲的N64上，就如同中国古代“王道不偏安”的观点一样，那个时候的游戏市场，无论是谁，都只有在最主流的家用机市场获得胜利谁才是业界的霸主。至于掌机GB，尽管没什么竞争且有不小收成，那也是偏安一隅。因此在2005年的11月的任天堂游戏展会上，一方面是整个会场对N64的大力宣传，一方面则是GB静静地躺在一个角落里，其受冷遇程度可想而知。

而作为即将诞生的新作的厂商，石原恒和带着《口袋妖怪》为了吸引参观者，在展台上设了大型液晶显示屏，并准备了10台GB来供大家体验联机，这个展台得到了营业和流通渠道的肯定。但是GB尚如此被冷落，《口袋妖怪》的展台这便也没好到哪去。最终和GBP一样，乏人问津。

不过石原恒和、田尻智他们仍然为自己打气，互相勉励游戏的本质是好玩——毕竟这是任天堂山内老爷子的训话，真正好玩的游戏，即使在落后的主机平台上，一定也会受到欢迎的……而除了这些制作人，还有一个游戏圈子外的媒体人，也对GB的未来非常看好，这个人，就是漫画杂志《Corokoro Comic》的副主编久保雅一。

调查：GB仍是孩子们的首选

久保雅一作为漫画杂志的副主编，和孩子们打交道的次数比游戏制作人们要多很多，他很清楚，对于孩子们来说，华丽的画面、火爆的音效、真实的人物等等，这些只对青少年以及成人的口味，而且也未必是人人喜欢。孩子们需要的，是清新简单的画面和可爱悠扬的旋律，而且喜欢这些的同样不止是孩子们……因此在GB这个问题上，久保雅一比自我鼓励安慰的石原恒和与田尻智还要乐观。

之所以对GB产生如此大的兴趣，是因为久保雅一从好友川口孝司那知道了GB上要发售《口袋妖怪》的消息，在从石原恒和那了解到游戏的大概剧本后，久保雅一对这个题材产生了极大的兴趣。作为题材出处的《口袋妖怪》游戏的未来发展，久保雅一自然是特别关注。虽然在1995年11月的任天堂展会上亲眼目睹了展台的冷清，但他觉得这只是参展人不感兴趣，不等于《口袋妖怪》没有市场！于是在《口袋妖怪》再度宣布延期时，他这里索性先连载起了《口袋妖怪》的漫画。而到1996年的春节前，久保雅一在《Corokoro Comic》上策划了一个小学生压岁钱的调查活动，调查的结果是1996年小学生们的平均压岁钱为26200日元左右。以这笔压岁钱来购买游戏机的话，近4万日元的PS是远远不够的，买N64也只能买了主机买不起游戏，而最有优势的竟然是不被游戏主流界看好的GB，8000日元的主机加上2000～3000日元的游戏，可以让孩子们买得相当轻松。除了GB。已经淡出的SFC也依然是孩子们的热选。

有了这个调查结果，久保雅一就对《口袋妖怪》更加自信了。



■轻薄了很多的瘦身版本GB——Gameboy Pocket。

未引起效应的广告

随着游戏发售日的临近，《口袋妖怪》的电视广告也播出了。不过这个广告很特别，相比于其他游戏广告着重表现游戏内容，《口袋妖怪》的电视广告更强调联机。

该广告是由真人拍摄。广告中，一个麻花辫的妹子在公园拿着GB和联机线，寻找联机的玩友，由此切入到游戏的介绍中。广告所表达的就是：这不仅仅是游戏，更是玩家在现实中的交流。

在社交类游戏已成规模的今天，这种结合现实中玩家交往的游戏广告是很常见的，但在当时却称得上是绝无仅有的。那个年代的玩家对于游戏并没有什么和社交挂钩的概念，因此广告并没如预料中那样成为话题。至于后来游戏成为怪物级软件是否有此广告的功劳，还真难说，首发的预定数远远超过任天堂的想象，但其后续的爆发式增长又都是小孩子之间：对于小孩子来说，高颜值长腿的天然呆大妞其实并不如各种个性十足的口袋妖怪们有吸引力。不过单单从结构上说，初代《口袋妖怪》的广告也算说开辟了社交主题游戏广告的一个先河。


▲公园里找人联机的妹子。


▲找一群老人不被理解，催眠的素利普出现！


▲小学生与小哥联机，那个纯洁的年代还没萝莉控一说……


▲洋人与艺伎联机。



▲广告中少有的游戏画面。



▲大家来联机吧！顽固的老大爷也玩《口袋》联机了！

距离期望尚远

在《口袋妖怪》的ROM送到卡带工厂压制时，任天堂也统计出了预订数量：《红》版12万，《绿》版11.5万。任天堂对这个爬了6年、没有任何前作人气萌佑且出在几被淘汰的GB上的这款游戏的预订量大感意外。大概是出于对这款坚持多年的游戏的尊重，任天堂意外地把出货量制定得和预订数持平——一般来说，出货量都要低于预订数的，这样才可以有效避免零售商们因为过高预估而出现积压、最终卖不出去的现象。任天堂不光保护玩家，对零售商也一直有一定的保护措施，但这次的预订数量出乎意料，所以任天堂也搏一把，将出货量也定到23.5万！要知道，一般的厂商，在GB这样人气日薄西山的平台上发售的游戏，也只敢定五六万的出货量，这种大手笔还真只有任天堂能拿得出来。

之后任天堂方面负责《口袋妖怪》的川口孝司把这个出货量告诉了石原恒和。不过接下来川口孝司便成为替任天堂挡火力的靶子。石原恒和难以接受这个数字，他的预想中，融合了这么多人6年心血的作品，应该有200万的销量，诚然23万已经不错了，但原本就不高的售价再扣除各种税费，对于已经有40多人的Game Freak而言，也只够给大家勉强发上发工资，更不用想什么后续发展……石原恒和多年来的压力和委屈爆发出来，对着电话另一端的川口孝司一连串的反问甚至爆粗口，而川口孝司非常理解但也无能为力，只能做到自己代表任天堂接受电话那边的激动的质问……

到2月27日《口袋妖怪》首发，没有排得长长的队伍，更没有因为抢到游戏而激动得在媒体面前喜形于色的FANS，一切平平淡淡。而在游戏媒体上，也和诸多三四线低成本游戏一起，仅在新作介绍的栏目中用一小块地方介绍一下。

《Corocoro Comic》的漫画助势

在《口袋妖怪》的游戏发售日日渐邻近之时，久保雅一在小学馆也着手准备《口袋妖怪》的漫画刊登。虽然《口袋》的漫画现在最有名的是《特别篇》——不仅被制作人肯定为最符合原著的漫画，在国内的官方授权也使得该漫画的普及率颇高。但《特别篇》并不是最早的漫画，最早的是《皮皮》，来看看这个漫画是怎么诞生的吧。

久保雅一：颇具眼力的漫画热爱者

久保雅一，1959年出生于北海道札幌市，虽然现在看起来比石原恒和老，但其实上比石原恒和还小两岁。札幌市是日本最北的大都会城市，在1869年便引用了现代都市理念进行建设。如此现代化的大城市，久保雅一的童年自然与未开发之地长大的田尻智不一样，从童年到青年，漫画一直是久保雅一的热爱，也因此在1983年从早稻田大学教育学部毕业后便来到小学馆。不过最开始的工作并非是他热爱的漫画书刊编辑，而是分到了资材部。久保雅一并没挑剔，一腔热情地从事着工作，加上才能在工作中逐渐显露，没过多久就调到了漫画《电视君》（てれびくん）的编辑部，2年半后又调入《月刊Corocoro Comic》的编辑部。1986年起担任小林善纪的连载漫画《乌龙少爷》（おぼっちゃまくん）的负责编辑。此后又先后负责了《惊诧人》、《人面犬》、《马利克先生的超魔术》的编辑工作。再后来就升任为《月刊Corocoro Comic》的副主编、《漫画GOTTA》的主编。1993年，其负责的《迷你四驱赛车》大热，更在日本掀起了第二次迷你四驱车的浪潮。

久保雅一就是在第二次迷你赛车大潮达到顶点时，接触到了《口袋妖怪》。

拜访任天堂:第一次试玩《口袋妖怪》

1995年秋，久保雅一在和在任天堂的老朋友川口孝司聊天时，得知对方正在负责一个有趣但开发时间漫长的项目，当听了川口孝司的描述后，凭借长年负责漫画出版的直觉，久保雅一觉得这似乎是个很不错的漫画题材，于是便在1995年11月拜访了任天堂的东京事务所。接待久保雅一的是一位任天堂的宣传负责人以及石原恒和，石原恒和描述说这是一个可以收服怪物、还能互相交换的游戏，然后给久保雅一看了杉森建的原画，还给久保雅一玩了试玩版。

虽然10分钟无法深入了解，但是久保雅一觉得捕捉交换怪物的设定很有意思，在得知石原恒和是负责《Mother 2》的制作人时，他更相信石原的眼光不会错，而石原讲述时介绍自己宠物般的表情让久保雅一也印象深刻。虽然没有当场立刻拍板，但久保已经确定了这个题材：孩子们不就是喜欢展示和交换自己的稀有之物给小伙伴么？而且当下的漫画已经是各种激烈打斗泛滥，而这个题材则更让人有亲切感。最终，他将此漫画方案确定下来了。

刊载在别册漫画上

在和石原恒和他们日益走近之后，久保雅一跟石原恒和一同参加了1995年11月的任天堂自家的游戏展，可以说他在展会上亲眼看到了GB和《口袋妖怪》所遭到的冷遇，但是他还是觉得这个游戏的潜力远不止于此。但是这种冷遇下，想说服同事把《口袋妖怪》的漫画在《月刊Corocoro Comic》的主刊上刊登，他自己也没信心，而且在没有任何漫画连载完结的情况下，增加新漫画只能把原有的漫画强行停掉一个。好在这个时候，小学馆推出了《别册Corocoro Comic》，于是《口袋》漫画就刊登在了别册上。漫画由穴久保幸作执笔，漫画名字叫《皮皮》。

少女向漫画《皮皮》

我们知道，现在《口袋妖怪》中最火的是皮卡丘，已然是代言精灵了。而在漫画选择主角的时候，皮卡丘也只是在常磐森林里低概率出现的精灵之一。而这部最早的漫画之所以选择皮皮做主角，首先是《Corocoro Comic》把《口袋妖怪》定义为了自己擅长的少女类，漫画，虽然我们看前面的企划书里已经有不少粗犷威武型的，但还是要挑可爱的做主角，最终粉色、虎牙、猫耳、小翅膀的皮皮被选中。

虽然被定位，但是久保雅一和穴久保幸作似乎都没有把漫画真打造成少女漫画，所以漫画的风格更多的是夸张有趣。而在漫画中，皮皮会说人类语言，但却是一个被公认的废物，又很不甘心。正好他有个表弟皮卡丘跟随一个人类训练师，皮皮便跟着主角红以及表弟皮卡丘一起去冒险，不为别的，起码证明自己不是废物。结果在冒险中，屡屡因为自作主张惹事……

当1996年2月28日的《别册Corocoro Comic》发售后，久保雅一便发现，寄回编辑部的调查问卷中，《皮皮》相关的大有增长之势。似乎游戏销售得还不错，看样子还更有潜力呢。

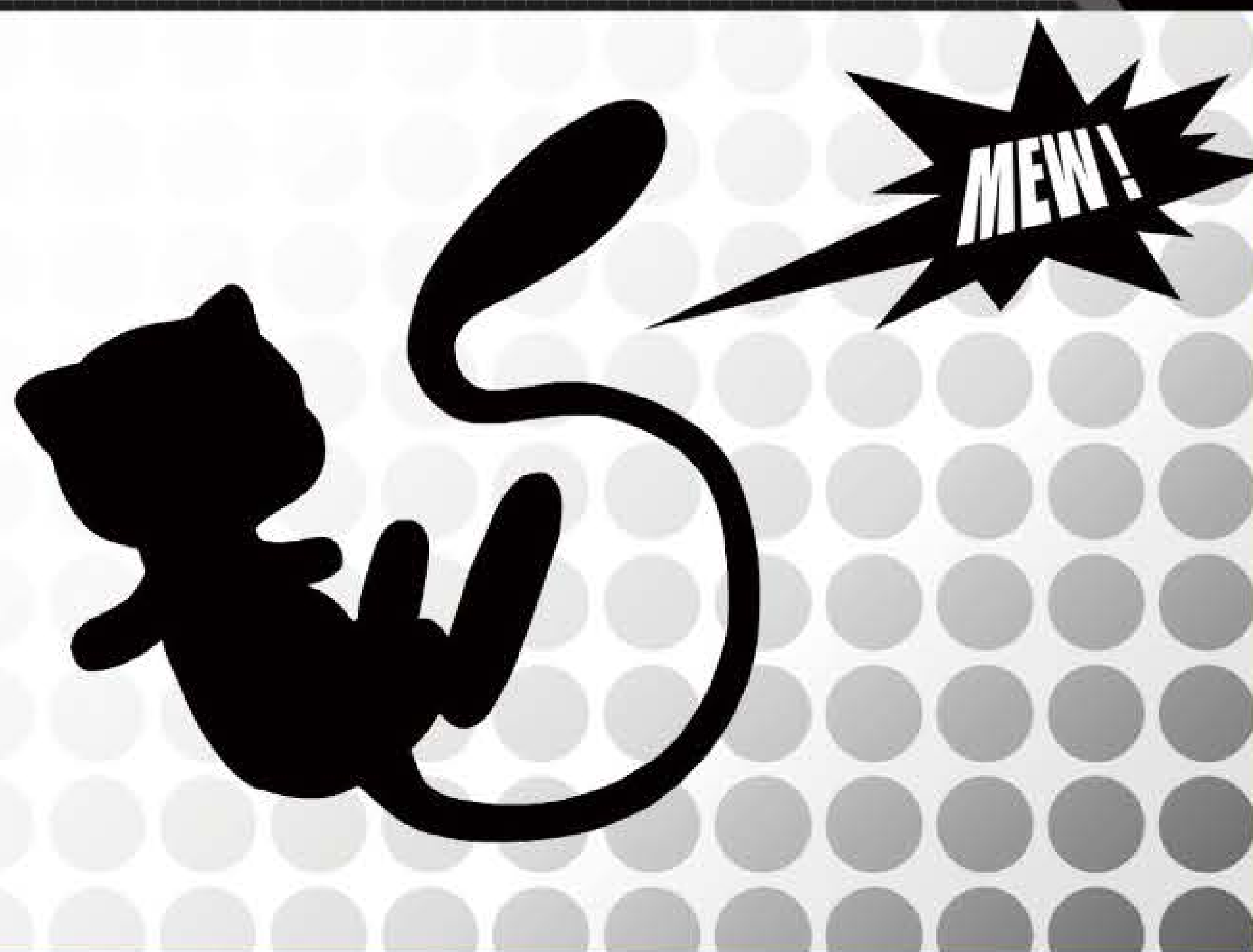
虽然久保雅一觉得卖得不错，但此时石原恒和正在因为首发出货距离目标差距太远而沮丧着，那么接下来，《口袋妖怪》游戏该如何走出远未达到制作人预期的低谷呢？



崛起篇

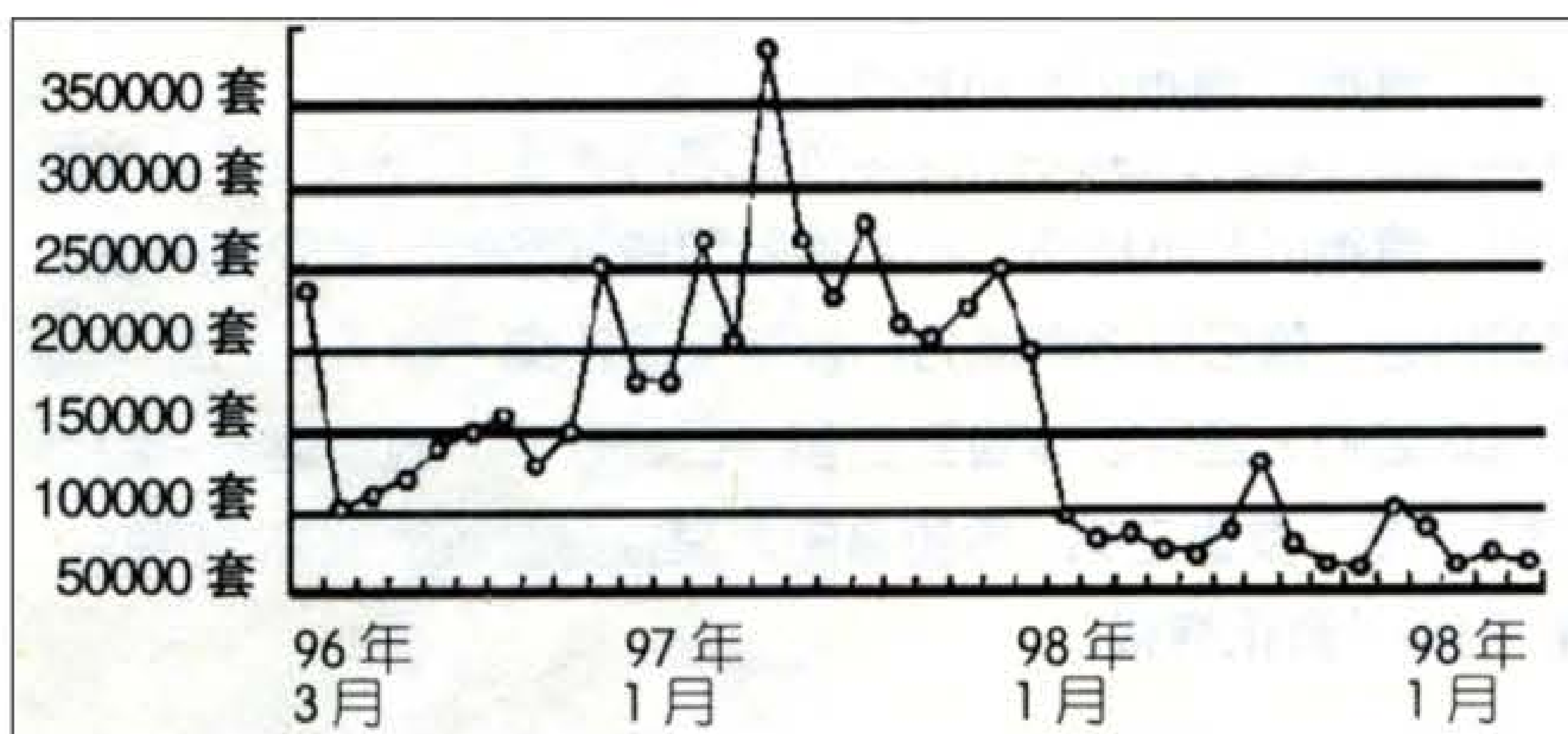
从平淡到爆发

从小在乡野自然气息中长大、中学又迅速成为游戏天才少年的田尻智，和一群当年在街机厅的动作、射击类高手们，在石原恒和、川口孝司、久保雅一等人的帮助和鼓励下，历时6年，终于将《口袋妖怪》制作出来并发售，但是首发23万5千的销量距离200万的预估目标相差太远，而首发的利润也仅仅够勉强支付给员工的工资，不过首发给了制作人当头一棒的《口袋妖怪》。究竟是如何走出低谷，成为怪物级软件的呢？这一章，我们来看其崛起过程。



稳中上升

寄托了很多人期望和梦想、历时6年开发出的《口袋妖怪》，石原恒和甚至为此离开了原来的APE公司，最后却换来如此残酷的现实，除了难过、沮丧和反省，接下来日子还是要过。



▲《口袋妖怪 红・绿》发售后的销量走势图，从图中可以看出该游戏的长卖。

每周2万，销量稳住了

按照之前游戏的发售走势，首发便是一次爆发，之后在次周大幅减少、继而掉出销量榜外、最终归于无……而《口袋妖怪》的首周销量还不错，一周刚刚过去，首次出货就卖完了。接下来当然是要向任天堂申请追加，石原恒和提出追加20万的申请，不过任天堂很谨慎地给追加了5万。虽然理解任天堂，但石原恒和还是觉得沮丧，按照这个进度算了下，一年能卖出60万份就不错了。思索再三，石原恒和只好跟田尻智说了实话：200万这目标是没希望了……

实际的销量到底有多少呢？首周大概卖了近12万份，而次周则一下降到了3万，不能不说任天堂的谨慎还是有道理的。真按照这个曲线，预计的23.5万总出货量能不能达到都是问题了。

到第三周，销量继续掉，掉到了2万，这个有些出乎人意料了，对于一款没任何人气加成、又在落后两个世代的GB上发售的游戏能在第三周还维持两万，相当不错，起码把任天堂追加的第二批出货给消化了。然后更令人惊奇的事情在后面发生了，第四周、第五周……游戏竟然稳在了2万上下这么个周销量上，甚至与《口袋妖怪》息息相关的联机线都卖疯了。这让任天堂在惊讶之余也是惊喜。

但是即便如此一直稳下去，距离石原他们定的200万这个目标，还是太慢。

长卖的原因



就如久保雅一分析的和石原恒和所坚信的那样：拥有便携特性的Gameboy不同于把游戏空间局限在电视机前的家用机，而强大的音画表现、酷男靓女的角色造型也并非为所有玩家接受——回想下我们的童年，到底是好莱坞劲爆华丽剧情复杂有深度的大片更能吸引我们？还是清新可爱剧情简单的卡通片更能吸引我们？对自己而言，到底是家里的豪华音响更珍贵？还是自己随处可听的小随身听更珍贵？GB诚然在机能表现上落后了当时家用机两个世代，但贵在完全属于拥有者；《口袋妖怪》固然画面简单而且黑白，但贵在清新可爱返璞归真，而且完全是自己的游戏世界！

孩子们在《口袋妖怪》中找到了自己的快乐，这种快乐包含了第一次拥有口袋妖怪的喜悦感、第一次战胜对手的成就感，第一次捕捉野生口袋妖怪、某个口袋妖怪忽然进化，这种兴奋惊喜更是难以言喻的。而把这种快乐分享给身边的同学和朋友，当同学、朋友们也在推荐下拥有了GB和《口袋妖怪》后，孩子们之间更能享受到前所未有的交换和对战带来的乐趣……如此口耳相传，便让《口袋妖怪》的魅力迅速传开，为《口袋妖怪》至今仍旧屹立不倒的销量神话打下了坚实的基础。

此外，《口袋妖怪》游戏的热销和漫画连载也有不小的关系。可爱的皮皮做主角的漫画自然很吸引小读者们，而在得知这个漫画还有游戏后，大多数人就很自然地去想亲身体验下漫画中的清新世界。游戏玩家也一样，在知道有漫画后，也很想从另一个角度来了解《口袋妖怪》的故事。二者相辅相成互相宣传，都取得了不错的成效，而久保雅一和《口袋妖怪》的关系也因此更为密切。

《口袋妖怪》四大要素

作为RPG，没有走传统的剧情路线，《口袋妖怪》的成功确实有很大的剑走偏锋成分，但真正成功的从来都是不循规蹈矩的创新者，因为《口袋妖怪》创造的商业价值实在是太大了，以至于很多经济学家、游戏专家都对《口袋妖怪》进行研究，并总结出了收集、育成、通信、对战这四大要素。

收集是种很复杂的感情，不论是怀旧还是投资，只要条件允许，一般人都会收集些东西，小玩家们也不例外，当把图鉴中一个一个的未知口袋妖怪都收集到后，那种成就感是很强的。育成



来自于"眼看着心爱宝贝成长"的情结，原本只有几级的小可爱，经历了无数次战斗后不仅能力随着等级增加，还学到了更强的技能，有的更会给玩家进化的惊喜。

通信是田尻智设想《口袋妖怪》之初便非常看好的乐趣，通过联机线通信交换，玩家间的合作便从游戏中延伸到了现实中来，一起完成图鉴。

对战则是GB发售之初就很强调的功能，而《口袋妖怪》的对战，除了战术应用，也更方便让玩家各自培养出的口袋妖怪一决高下，这一设定自然也吸引了争强好胜的玩家们。

在这之后，《口袋妖怪》的成功要素还多出了一个"追加"，而追加，就是接下来在发现150种之外的隐藏口袋妖怪的事了。



▲收集是系列的一大乐趣，发展到今天，收服的方法也是多种多样。第五世代甚至可以通过和PC网络连接去口袋妖怪的梦中去进行收服，不过这个设定在第六世代被取消了。

梦幻传说

在和漫画的互相提携下，加上收集、育成、通信、进化这四大要素，《口袋妖怪》很快成为了孩子们间的热门话题，某人在狩猎园捉到个帅气的螳螂啦、我的鬼斯通换给别人时竟然进化啦、看起来弱得无以复加的鲤鱼王竟然进化成暴强的龙啦……各种话题不断，其中有个话题还引起了巨大的轰动，因为有人在游戏中，竟然意外地发现了150种以外的口袋妖怪！不是150种么？那多出来的到底是怎么回事？各种传言和猜测顷刻间传遍大街小巷，当然也传到了任天堂那。



▲制造了无数话题的梦幻。

任天堂的应对措施

当任天堂得知这个情况后，立刻采取BUG应急措施，按照正常的程序，便是让制作人们修正BUG，把这个游戏中原本不存在的口袋妖怪去掉，并层层问责相关的责任人。不过精于商业宣传的任天堂又隐隐觉得：这似乎又是个制造话题的好机会！所以为了该如何跟制作的各方面来说这件事，任天堂方面也是颇费了一些脑筋。



▲传说中的151号口袋妖怪梦幻，其实即使在以后修正的版本中，梦幻也依旧可以通过BUG的方式引发出来。

但有一点需要肯定，就是这事不能装作不知道，任由各种传言和猜测继续流传下去。

用BUG制造话题

对此，石原恒和完全是两眼一抹黑——他是负责现场管理的，细节出了这种情况当然不知道。田尻智这面呢，貌似是有人跟他提过加入什么，但过后一忙也就忘了，设计出来但未采用的怪物多去了，难道DEBUG时候忘了删？不能啊，没通过审核的压根就不该出现在游戏里的……



▲森本茂树，现在也是Game Freak元老之一。

在官方公开的资料中，这个在图鉴中编号151的口袋妖怪梦幻，是程序员森本茂树，在BUG测试的时候偷偷把自己的小作品给加了进去。但事情真的是这样吗？《口袋》老鸟们应该对红莲岛废弃研究所中的日记还有印象吧？火箭队的科学家用一个未知的口袋妖怪的DNA，改造了一个全新的人造的口袋妖怪，但在完工时却发生暴走事件导致研究所被毁……这就是游戏中关于超梦诞生的记载。超梦的日文名、英文名分别为ミュウツ-和Mewtwo，而这个隐藏的小怪物就是超梦的DNA原型——梦幻，其日文和英文名字正是ミュウ和Mew。



▲初代地图上的超梦便是这样……超梦和梦幻的关系那是非常密切的。

如果真的是森本茂树悄悄加入，那么剧情中关于超梦和其原型的日记，又该如何解释呢？而如果是制作方有意留的包袱，那么任天堂方面怎么会让制作方推出无梦幻的版本呢？显然，梦幻是Game Freak在游戏中留着的一个待抖的包袱，而所谓的修正BUG后的无梦幻版本，其实也是修正了梦幻出现的BUG而已。

在处理意外多出的口袋妖怪时，任天堂方面也在思考：用修正BUG的严谨工作方法对待孩子们间引发轰动的梦幻传闻到底妥不妥？对于厂商对于制作人，这是一个BUG；但对于孩子们，这却是一个值得惊喜的重大发现！最终，任天堂采纳了田尻智的建议：既然已经错得大白于天下，不如索性就将错就错，把梦幻作为礼物送给孩子们，这样不是更好？

于是修正后的版本，依旧给梦幻留了位置，只不过不会让梦幻通过触发BUG的方式出现，而是通过参与官方活动获得。任天堂和Game Freak，终于下了这个台阶，接下来要考虑的，就是以什么样的活动方式来送出梦幻了。

田尻智：一定不要说成是"数据"

有关150种口袋妖怪以外的那个梦幻的活动，在再三商榷后，最终确定为杂志抽奖，合作杂志依然是《Corocoro Comic》，于当年4月15日发售的杂志举行明信片抽奖，抽出的20名幸运玩家将自己的卡带寄到编辑部，便可得到梦幻。对此，

任天堂、Creatures和Game Freak三方全部赞成。

于是久保雅一在4月15日发售的月刊《Corocoro Comic》5月号杂志上，发出了抽选活动的通知：参加活动的读者中，将有20名幸运者领取到梦幻。具体的方法是读者用明信片参加这个活动，被抽中后把正在玩的《口袋妖怪》游戏卡带寄到编辑部。而这被寄来的20张卡带会被打开梦幻的封条后还给读者。



而在发布通知时，久保雅一再次收到了来自田尻智委托石原恒和给带来的请求，就是一定一定不要说成是赠送“数据”。久保雅一一听便非常理解，虽然至此他还没有和田尻智打过交道，但是在和石原恒和的交谈中，他已经知道那位孩子心的制作人对《口袋妖怪》有多执着——那并非是田尻智出于商业上的考量，而是他自己就已经把游戏中的口袋妖怪当成活生生的生物了。

久保雅一自然一口答应，而且从他和孩子们多年打交道的经验来看，和小孩子说“数据”这类专业的东西，孩子们压根就不理解。因为在玩游戏的孩子们看来，那些口袋妖怪本身就活生生地存在于游戏中的。于是久保雅一字斟句酌，力求把制作人的执着心思传达给孩子们。而这个时候久保雅一也有感觉：始终保持童心而又这么执着的制作人辛苦6年坚持下来的作品，或许真的会成为孩子们的最爱。

《Corocoro Comic》的梦幻大抽奖

《Corocoro Comic》的编辑们也开始准备抽奖活动了，但对于参加抽奖的人数，大家心里都没底：梦幻的话题在孩子们中相当热门，那寄来的明信片会有多少啊？1000？2000？不会是5000吧……这可真又得忙了。

结果杂志上市的第二天，编辑部便开始收到大量的明信片，整个编辑部的桌子都没信件埋没了，最终收到的明信片数量是78000张，占当时全日本小学生数量的1%，这下编辑们真陷入了统计地狱了，各种安排都往后延吧，加班加点也得给这些明信片统计完……但事情没有完，3个月后的8月号的《Corocoro Comic》再次举行梦幻抽奖，幸运读者名额扩大到了100人，而这次编辑部收到了8万张明信片……

整理明信片的工作量之大超乎想象，编辑们如何辛苦却都可以想象得到，但他们联想到当时《口袋妖怪》的35～40万套的销量，编辑们也就相当开心了，因为这也证明有相当一部分的《口袋妖怪》玩家同时也是《Corocoro Comic》的读者，日本职员从业一向有从一而终的传统，杂志销量成功编辑们当然很高兴。而这一切，也验证了久保雅一当初对GB、对《口袋妖怪》的信心，以及游戏漫画相互提携的市场运作方式的成功。



第三次梦幻赠送活动

连续两次抽奖活动，久保雅一见识到了《口袋妖怪》在孩子们的人气。便决定进行第三次赠送，而且这次不再是杂志抽奖，直接在会场举办。

会场就选择在1996年8月23日开始在东京国际展示场举办的“IPSUM杯 第4届次世代世界兴趣展”上，小学馆及相关的制造厂、周边产品的销售经营企业都以展商的身分参与了展会。由于主打兴趣爱好，玩具、游戏机和游戏都会在展会上展出，所以到公众开放日，会有大量孩子涌到这里。久保雅一就把赠送活动选在了这个时段。

首先，《Corocoro Comic》的杂志上发表了通知，告诉大家带着GB主机和《口袋妖怪》来到会场会得到好东西，至于什么好东西并没有说。之后在会场上，《Corocoro Comic》在展位上摆了张桌子，并专门雇了10个临时工作人员，拿着GB，上面的卡带里装了很多的梦幻。果然，公众开放日时，孩子们来了，于是工作人员用展方事先准备好的数据线来为孩子们逐个传送，因为《Corocoro Comic》并没有任天堂专门的多接口数据传输机器，所以传得比较慢，但即便如此，两天之中也换出了700只梦幻。

销量大涨

杂志这边在热热闹闹地举行梦幻大抽奖和赠送活动时，游戏那边也借由梦幻的引爆，《口袋妖怪》的周销量也从发售后稳定的2万跳到了5万甚至10万。而这年8月，漫画也从《Corocoro Comic》的别册来到主刊上。经历了短暂的首发失意后，《口袋妖怪》终于成为了足以颠覆业界对游戏传统看法、并开拓游戏多元化发展的怪物级软件。



▶梦幻作为隐藏的幻之口袋妖怪，人气一直非常高，图为《波导的勇者 卢卡里奥》中活跃的梦幻。

《蓝》版加码

初代的《口袋妖怪》是在宫本茂的建议下采用了双版本发行，而“红”和“绿”两个版本，除了纪念性地对应宫本大师的巨作《超级马里奥兄弟》的马里奥与路易外，也对应游戏中的小火龙和妙蛙种子两个初始主角口袋妖怪。但是初始主角口袋妖怪还有一个杰尼龟呢？大概是在开发之时制作者们心中便留着这么一个小小的遗憾吧？因此当《口袋妖怪 红·绿》的销售开始进入快车道后，第三个版本《蓝》的构思便也在田尻智的心中酝酿开，并说给了石原恒和。



▲百万销量纪念版《蓝》。

把三个主角版本补完！

随着梦幻引发的人气大爆发，1996年9月，《口袋妖怪》终于突破了百万销量，而久保雅一也就是在此时，从石原恒和处打听到了这个第三个版本《口袋妖怪》消息。于是便找来石原恒和与田尻智，来问此事。

田尻智说出了他的想法：他打算在游戏达到一定销量时，把之前《红・绿》中一些觉得没有完善的地方再完善下，但是毕竟大家已经买了《红・绿》，所以心目中尚有遗憾的《蓝》版，便打算以特别版的方式，作为礼物送给孩子们。大概要多少呢？20～100个吧，这么小的数目任天堂的卡带制造厂肯定不会给开生产线，那么就自己焊接加工，总之是要答谢玩家的支持。而石原恒和也表示，他们打算手工制作……很显然，即便已经身为百万销量的制作人，石原恒和与田尻智依旧还是两个执着的大孩子。

而在提到最新的版本中将以水属性口袋妖怪为卖点时，久保雅一立刻意识到：这个“补完版”，同样可以大卖！

长久面对儿童市场的久保雅一此时已经策划了三次梦幻赠送活动，而通过之前的数据统计，他发现参加活动的人数已达到15万8千，所以久保雅一认为：《蓝》版若是售卖，起码有15万的销量！而且赶在百万销量达成时推出，正好也有“百万销量纪念”这么个出师有名的理由。

于是田尻智和石原恒和便就被久保雅一说服了。但这三个人的意见达成一致还不行，新版本游戏发行这样的大事最终还要任天堂的社长山内溥老爷子拍板。于是便找到开发《口袋》时任天堂方面的负责人川口孝司，以及宣传企划部长山内克仁（山内溥的长子，后来在NDS时代有过诸多精彩且成功的宣传案例），委托二位去把这个提案呈报给任天堂的社长山内溥。

出乎意料的发行决定

川口孝司和山内克仁认真听了田尻智众人的分析，觉得这个方案非常可行，便信心十足地去跟山内老爷子说了。然而看提案时，山内老爷子那副喜怒不形于色的表情，片刻便让两人心里没底了……而最终老山内的决议是：“游戏以小学馆的名义来发售。”

老山内这提议堪称惊世骇俗，堂堂的游戏公司让漫画出版社来发行游戏，不说前无古人后无来者也是无出其右。但老山内的提议不无道理，他的顾虑其实和田尻智一样：在《红・绿》发售半年之后推出《蓝》版，大家都会以为是新作，但事实上除了封面上的主角口袋妖怪外，内容并无变化。如果直接以任天堂的名义来发售，孩子们自然会掏钱购买，但怀揣着对新作新要素的渴望，一直玩到最后也没发现任何新东西，孩子们会觉得上当受骗，好不容易积累到百万的人气会瞬间被败光，如此杀鸡取卵的事，绝对做不得。

川口孝司心里一直想着让《蓝》版发售，但山内的话又不无道理，所以他脱口而出：让小学馆发行呢？让小学馆在《Corocoro Comic》上讲明这是一个只换了主角和角色画像其他没换的版本而非新作，并在其官方网站刊登任天堂官方的授权公告……

川口孝司提醒了山内溥，于是山内溥便有了上面出人意料的决定。因为是川口孝司临时想出的点子，并没有跟久保雅一打招呼，因此久保雅一接到这个消息时也感到意外，但旋即便向川口孝司感谢，因为他坚信，《红・绿》的人气会为《蓝》版带来保障。



▲《蓝》版最大的特点就是水系主角的口袋妖怪。

小学馆：同意发行但需谨慎

川口孝司在山内溥提出顾虑反对推出《蓝》版时，提出让小学馆发行的建议，绝不是紧张之下找小学馆背锅。而是川口孝司已经被久保雅一说服了，在听了久保雅一的陈述后，川口孝司预测《蓝》版的15万销量应该太乐观了，顶多10万，不过10万也是几亿日元的大买卖！所以川口提出小学馆时，其实想着的是对久保雅一之前一路支持帮助的报答。

而石原和田尻智的预估销量比川口孝司更低：也就能卖三五万份。正是因为不觉得《蓝》版能热卖，所以二人才打算手工制作成卡带后当礼物送给大家。

久保雅一在这次小学馆和任天堂的合作中，充分发挥了其交涉水平。虽然小学馆的高层一开始不大敢接，但最终也被久保雅一说服了。既然决定了，就开始干吧！

小学馆不同于财大气粗的任天堂，也没有任天堂那么多的零售渠道来提供预订数量，但小学馆有小学馆的办法，就是由月刊《Corocoro Comic》、《别册Corocoro Comic》以及同样登载《口袋妖怪》漫画的《小学一年生》到《小学六年生》，8本杂志、7个编辑部共同提供申请表，读者需要填写8本杂志上的申请表才可购买。这种销售方式可谓是前所未有，不过起码也能避免错误估算销量造成投资失误。而定价上因为是和之前《红・绿》没多大变化的特别版，所以也采用低价策略：税后3000日元（《红・绿》为税前3800日元）。

不仅如此，小学馆方面还力求把通知写得简单易懂，让孩子们看懂这只是特别版不是新作，并建立了监护人同意购买机制，连孩子们头脑发热买回去后被家长批评乱花钱的可能性都给消除了。

忙活完预定的相关事情后，久保雅一索性跟石原恒和打赌，这次石原恒和显然也比以前乐观多了，说能有25万？不过久保雅一说：会有30万！



▲实体包装。

再度热销的第三版

10月15日，由8本杂志共同负责的《口袋妖怪 蓝》开始发售。石原恒和很快发现他输给了久保雅一，因为20天后，久保雅一预测的30万销量就达成了。不过这并没有结束，最终《蓝》版的销量达到了60万，比最乐观的久保雅一的预测整整多了一倍！

小学馆方面的开心是不用说的，但也要面临如此巨大销量所带来的麻烦。《蓝》版并非走的是游戏厂商发行→零售商配货→玩家购买的渠道，而是根据订单自产自销，这可苦了送货人员。在最初的预测下，小学馆设了1周时间来发货，但远远不够。于是购买的孩子们心急如焚，催促送货编辑部的电话也从早打到晚，甚至有抱怨说邻居家送到了而自己没送到的。小学馆也只能拼了，一边宽慰购买的孩子们耐心等待一边加紧送货，尤其在圣诞节即将来临时更是对没能按时收到礼物的孩子们心存愧疚。而




■卡带和包装背面。

客服接线的女孩子们，也每天在投诉中被焦急的孩子们催促甚至发火，搞得她们也经常去和久保雅一抱怨。

尽管如此，60万销量所带来的巨额利润还是让小学馆上上下下忙碌并快乐着。但是因为首次尝试这种销售方式，最终还是形成了4000万日元的未收回债权。

60万的卡带一直到1997年正月才算完全搞定，而此时，两个月前便达成百万销量的《口袋妖怪 红・绿》再加上《蓝》版这60万，距离石原恒和给田昆智保证的200万销量，已经近在咫尺。

《蓝》版的二度热销

《口袋妖怪 蓝》的热销出乎了所有人的预料，自然也包括任天堂。尽管卖得热火朝天，但是很显然，在小学馆这种过于谨慎的销售方式和弄得消费者抱怨四起的运送方式下，还会有很多潜在的消费者没能发掘出来。换句话说，还有相当多的孩子们，也许未能集齐8本杂志的申请表，也许在一次次失望的等待中退了货，但肯定还有相当多想买却没买到的孩子们在期待着。在做了一番判断后，1997年6月，任天堂亲自出面，联合小学馆再度发售《口袋妖怪 蓝》。

任天堂作为专业的游戏厂商，对小学馆的发行方式也是充满好奇，毕竟出版社发行游戏、而且用此种方式发行是前所未有的，不过新鲜归新鲜，诸如无法及时送达消费者手中以及产生的未回收债权，任天堂也都看在了眼里。因此这次联手小学馆发行后，虽然依旧没有走零售店的传统套路，但任天堂改变了送货方式：在便利店领取并付款。从此，便利店这种兼具成本低和风险小的新的游戏销售渠道，便开发出来了。

功夫不负有心人，这种全新的销售渠道，为《口袋妖怪 蓝》的销量再度增加70万！

而久保雅一凭借其多年来对孩子们的了解，看准并坚信《口袋妖怪》一定会热销并以实际行动帮助支持，成为了《口袋妖怪》开发时的三家相关厂商中的又一重要人物。而他的头衔也伴随着实际业务而在《口袋》发售后越加越多，而公众对其能力的肯定，也从杂志发行能力扩大到其他更多的商务上；小学馆这个创办70多年的老牌出版社，也从发行《蓝》版开始了其内部的变革……


▲不光《蓝》版，《红・绿》的热销也在持续着。

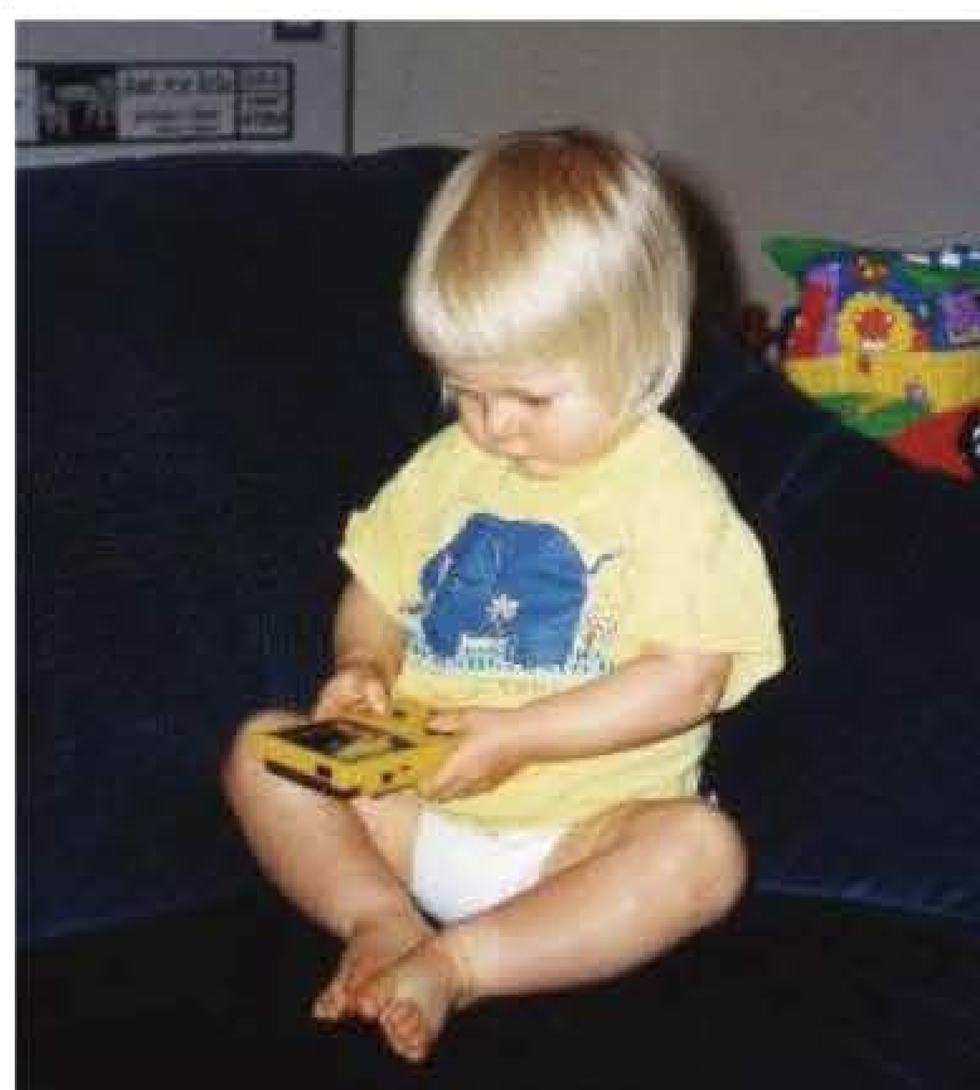
挽狂澜春


▲ N64 主机的机能在当时来说算是强劲的，但卡带媒体的容量限制以及第三方游戏的缺乏，还是没能让任天堂夺回家用机老大的位置。

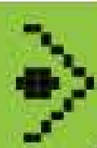
《口袋妖怪》的大卖除了成就了Creatures和Game Freak，也帮了困境中的任天堂的大忙。尽管此时N64在性能上都超越了已经稳住阵脚的PS和SS，但卡带容量的限制和第三方支持缺乏等原因，都让任天堂陷入了苦战。当然，任天堂只是当不了老大但还不至于死，在老山内“游戏的本质就是好玩”的理念指导下，任天堂早已拥有了《马里奥》、《塞尔达》等老牌高人气第一方作品，而Rare等第二方也在N64上大展身手，甚至使得N64一度在美国超越PS得以领先——当然只是暂时。

在众多第三方纷纷撤走的窘境下，除了强大的第一方、第二方软件阵容支持，GB的重新发威也让任天堂在没得到老大宝座的情况下，不仅没赔钱，还过得很滋润。

而促使GB主机迎来第二春得以大卖的，就是《口袋妖怪》。当《口袋妖怪》成为了热门话题后，无论是初版GB还是轻薄化的GBP，一台黑白掌机和一盘《口袋妖怪》游戏卡，成为了孩子们乃至大一些玩家们中间的潮流。1997年，发售八年之久的Gameboy在《口袋妖怪》的带动下，比1996年增长了55%，年度销量达到1102万部——这也是GB从发售以来首次年度销量突破1000万，对于如此一部上上世代机能又黑白画面的掌机，无论在当时还是现在，都称得上是了奇迹。而到了2000年6月，GB在全世界的销量累计突破了1亿，其中一半是在《口袋妖怪》发售后卖出的。



由于GB主机的大卖，玩家们发现，在看似简陋的GB主机上，仍然有很多经典游戏值得一玩，不仅以前被SFC、PS大作群掩埋的GB经典游戏被陆续发掘出来，连当红的《宠物蛋》、《格斗之王》等也都陆续在GB上推出新作，百花齐放的景象为GB带来了新的生机，而后，SNK、Bandai也为掌机市场的巨大利益所吸引投入到掌机大战中，掀起了第三次掌机大战，竞争中，掌机市场诞生了更多的精品，也促使掌机平台的硬件性能进一步发展。此后，掌机成为和街机、家用机并列的一大游戏市场，在决定主机大战成败中的地位也越来越受到重视。



TCG篇

《口袋妖怪卡片游戏》的诞生

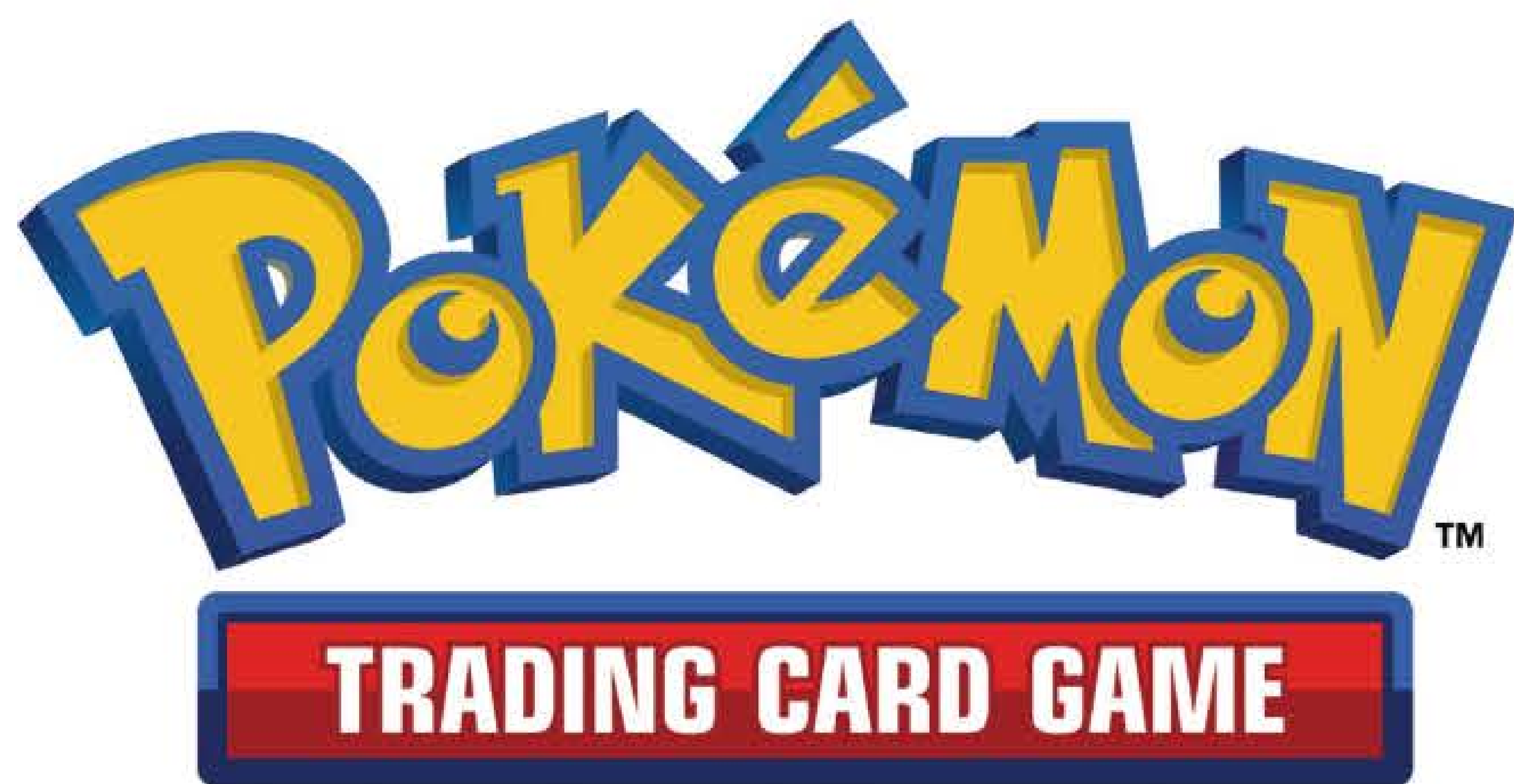
从《口袋妖怪》诞生之日起，漫画的连载似乎就注定了这个引起轰动的全新品牌不可能仅在游戏领域打拼，其触角更延伸到了其他领域。而在这部分，我们来简短介绍下《口袋妖怪卡片游戏》的诞生。

值得考虑的并行方案

我们在前面聊《口袋妖怪》游戏的开发过程时，就说到宫本茂在提出为《口袋妖怪》推出不同ROM的分版本的建议后，石原恒和参考了卡片游戏而使得《红・绿》两个版本如同卡片游戏的不同套装那样，其包装盒也是截然不同。

石原恒和了解集换卡的特点，所以在《口袋妖怪》的游戏开发中，他也越来越觉得：《口袋妖怪》除了游戏，也可以做成集换式卡片游戏：想要在卡片游戏的对战中取胜，就要组成强大的卡组；而通过收集卡片，可以让自己组成更加强大的卡组；然而一己之力终究有限，所以和同好们交换也就成为收集卡片、组成强大卡组的重要方式。收集、交换、对战三大要素，与《口袋妖怪》的四大成功要素有着极大的共通之处。发售实体卡片，不失为将《口袋妖怪》品牌价值扩大的又一手段。

所以在游戏开发完成后，石原恒和便把这个想法和田尻智说了，田尻智非常理解，对于石原恒和来说，这等于实现他亲手制作一个游戏的梦想，诚然，作为制作人，石原恒和有《Mother 2》、《绘图方块》这些叫好叫座的作品，但他只是总制作人，更多地是提出建议和提案，并未亲手参与制作，但是这次，他将亲手制作。而印刷着口袋妖怪图案的这些卡片，配合着充满对抗性和交换性的游戏，也必然会被孩子们接受。



于是，石原恒和带领着Creatures，开始了口袋妖怪卡片游戏的设计工作。

难产之子

纸牌老铺任天堂


▲从花札到西洋的扑克，任天堂的纸牌祖业一直没丢。

尽管《口袋妖怪》的游戏在首发之初并未达到石原恒和的预期，但是从稳住长卖到梦幻引起销量再度爆发，石原恒和与田尻智也算经历了一次惊心动魄的过山车体验。1996年5月，久保雅一策划的第一次梦幻的赠送活动正式开始，而石原恒和这边的《口袋妖怪卡片游戏》也已完成了从绘制到规则设定的全部设计工作，接下来要做的就是找制造和销售的合作厂家了。

石原恒和最先想到的便是任天堂，任天堂不仅是闻名世界的游戏厂商，而且同时也是生产纸牌的百年老铺，到山内溥接手时，任天堂已经成为了日本首屈一指的纸牌厂第一大厂，结果在去美国参观全世界最大的纸牌厂时山内溥受到了严重打击——所谓世界最大的纸牌厂也依然很小，于是回国之后尝试做出租车公司、小时旅店、打靶场、玩具厂等各种尝试，最终在电子游戏上做大。虽然再度成为游戏界的翘楚，而且把中间尝试的各种业务都甩掉，但是最初的纸牌生产制造业务却一直没停，即使今天早已成为现代游戏公司的任天堂，也是如此。


▲年轻时的山内溥，去世界最大纸牌厂的参观之旅促成了他的变革决心。

而对于石原恒和来说，把《口袋妖怪卡片游戏》的制造与发行交给任天堂还有一个好处，就是任天堂本身也是《口袋妖怪》游戏的版权三方拥有者之一，而《口袋妖怪》又依托于任天堂的主机平台，所以这事无论如何也不能不跟任天堂打招呼，而主动去以合作的方式去找任天堂，应该不会拒绝……石原恒和这么想着，就去找到了任天堂。

四处碰壁

虽然石原恒和信心满满，但任天堂却一口回绝，虽然没有干涉《口袋妖怪卡片游戏》的发售，但却明确态度：就算有合作也只管生产不管发行——此时的山内溥在游戏业也经历了过山车体验，行事比较谨慎，并没拿出当年引进制作迪士尼扑克牌的大手笔，因为当时的大多数人都认为这种叫集换卡的东西规则复杂，而日本从前又没有，所以谨慎起见，只接生产的单子就好。现在家用机领域和对手们缠斗得吃紧，GB这面稍稍恢复了些元气，最后的纸牌这个老底子可不容再出半点差池了。不过任天堂还是把石原恒和推荐给了一个每年有差不多600亿日元销售额的大批发商。而批发商了解了《口袋妖怪卡片》的大致情况后同样拒绝了，原因也是认为这玩意规则太复杂，恐怕卖不动。而且陈述三次，被回绝三次——连游戏业、纸牌业双料老大的任天堂都不接的生意，谁敢承担这么大的风险？

后来，一家叫Media Factory的小出版社接下了单子，这家隶属于主营娱乐和出版业务角川集团的全资子公司是家只有几十个员工的年轻公司，而接下这单子的原因是：以前没有接触过类似的商品，但就是觉得这种集换卡很有意思。终于，《口袋妖怪卡片游戏》有了发行商。

但是在接下来的流通渠道商再次犯难，Media Factory也遭遇了石原恒和当初的境遇：处处碰壁，渠道商们对此都没有什么兴趣。还好，大阪的主打体育休闲用品批发的玩具零售商STAR公司对此看好……

整个过程，石原恒和都感受到Creatures这种小公司的难处，明明合作伙伴就有全日本首屈一指的纸牌业务，但最终自己找的却是小出版社发行，而销售渠道则是名为玩具零售商的体育休闲用品批发商，如果任天堂当初没拒绝，应该就不用跑这么辛苦了。为了表示合作诚意，石原恒和将《口袋妖怪卡片游戏》的制造和销售权都授予了Media Factory，而且不仅是日本国内，也包括海外市场。当然，这个时候《口袋妖怪》游戏尚未走出日本，但石原恒和仍旧觉得，已经玩了好几年集换卡的欧美玩家，应该是其日后热卖的主要市场。



▲20周年纪念版卡包。2016年是《口袋妖怪》电子游戏的20周年，同样也是卡片游戏的20周年。

转机与腾飞

《Corocoro Comic》的超值礼物

相比游戏首周12万的销量，《口袋妖怪卡片游戏》的首发就称得上是寒碜了，因为从一开始，就没有媒体看好这个东西，媒体不去宣传，自己想宣传那就太难了。好在关键时候老朋友久保雅一再度拉了石原恒和一把，

虽然整个小学馆在后来《口袋妖怪 蓝》上都显示出其在游戏销售上的不大精通，但久保雅一本身还是颇有一套宣传手法的，首先是接下《口袋妖怪卡片游戏》的宣传，因为其他媒体压根不予理睬，所以《Corocoro Comic》成为《口袋妖怪卡片游戏》各种消息的独占媒体，但仅仅独占是不够的，还要使其商业价值发挥出来，于是在8月开始进行了《口袋妖怪》的卡片与游戏的联动企划。

8月的次世代世界兴趣展上，《Corocoro Comic》的展台除了进行第三次梦幻赠送活动，也展示了《口袋妖怪卡片游戏》，因为来此的孩子们都是为《口袋妖怪》的神秘礼物而来，所以到达会场交换梦幻的同时，也认识到《口袋妖怪》除了游戏，还有集换式卡片游戏这么一种新鲜的玩法。

10月15日的《Corocoro Comic》11月号杂志，则赠送了胖




▲1996年初始卡包中的皮卡丘与20周年纪念卡包中的皮卡丘，造型变化还是蛮大的。

丁和皮卡丘两个精灵的卡片。因为是销售《口袋妖怪 蓝》，所以这一期杂志的封面和卷首插图都是《口袋妖怪》的内容，而这两张卡片就装在第一页的卷首插图上所粘贴的信封里。该期杂志的销量为180万本，全日本便也有180万个孩子拿到了这两张卡片——且不说玩得怎样，单单是游戏中黑白的口袋妖怪们在卡片上精美的绘画，便已经也都很吸引人了，而且这两张卡是只能通过杂志入手的限量版。无论是胖丁和皮卡丘这两张卡片本身，还是这种新奇的限量方式，都很吸引孩子们。在孩子们看来，这两张卡片，是超值的礼物！

伊藤洋华堂的信任

《Corocoro Comic》与连锁零售店伊藤洋华堂此时正在进行促销活动。从7月末开始，伊藤洋华堂便为《Corocoro Comic》专门举行了“Corocoro兴趣广场”的销售活动，此时也有大量的《口袋妖怪卡片游戏》受委托摆在了这里。此前因为和STAR的业务关系，伊藤洋华堂便进货了一部分《口袋妖怪卡片游戏》。如今再次接受合作杂志的委托，虽然不知道前景如何，但《口袋妖怪》卖得很火，而《Corocoro Comic》的这次推荐也值得相信。在确定了杂志上的游戏和卡片联动企划还在继续后，伊藤洋华堂专门为《口袋妖怪卡片游戏》做了1部电视广告来宣传Corocoro兴趣广场活动——此类的促销还有很多，而伊藤洋华堂，则成为《口袋妖怪卡片游戏》在流通渠道中最非常重要一个环节。

《Corocoro Comic》和伊藤洋华堂的联手宣传促销，使得卡片游戏的销量也悄然增涨起来。尽管不去刻意组卡大家也可以玩得很开心，就像游戏玩家们即使不懂《口袋妖怪》的六围、配招、战术这些一眼更可以开开心心地玩一样，《口袋妖怪卡片游戏》也有着入门门槛低、可研究挖掘的要素深而广的特点，而这是所有优秀而耐玩的游戏的共通之处。



■《口袋妖怪卡片游戏》是每年口袋妖怪世界大赛的项目之一，图为2014年成人组大赛现场，一年后这位红胡子大叔雅格伯获得了成人组卡片游戏冠军。和游戏一样，参加的成人，都是当年接触并一直喜欢《口袋》至今的老玩家。

再获垂青

《Corocoro Comic》11月号杂志赠送的两张卡，犹如在平静的水潭里扔进个炸药，立刻便炸开了。孩子们发现了游戏之外的彩色的、同样可以交换对战的《口袋妖怪》，纷纷去伊藤洋华堂的专柜购买卡片，让刚刚开启的、如同真实置身于其中的口袋世界再度扩大，扩大到彩色的现实中来，让自己在游戏中锻炼的对战水平在卡片对战中同样一展身手！与此同时，很多没有GB主机或不玩游戏的孩子也加入进来，更将《口袋妖怪》的知名度扩大。即便是反对孩子玩游戏机的家长，对卡片游戏也多能接受，在他们看来，孩子们不仅不用盯着小小的屏幕，玩这个东西说不定还能提高思维能力，而孩子们彼此间对战卡片的社交行为相比GB联机来说，在家长看起来也更加直观。

孩子们加入到轰轰烈烈的《口袋妖怪卡片游戏》的对战，出乎了所有之前拒绝过石原恒和等人的厂商的预料：如此复杂的规则，为什么孩子们玩得这么精熟？其实包括任天堂在内，所有这些大人们都忽略了一点，和压力大而在休息时需要放松的成人不同，孩子们不仅对新事物的接受能力非常强，精力也是非常旺盛的，相比枯燥而复杂的课堂知识，孩子们更喜欢去研究这种用于娱乐的规则——即便是今天的口袋玩家们也是一样，最热衷于战术系统的，永远是小玩家们。而随着《口袋妖怪卡片游戏》的普及，家长们也发现，这个东西不光需要孩子们去理解知识，对战时各种计算也非常重要，而这又达到了家长们非常想看到的教育效果。当然，《口袋妖怪》的游戏同样如此，但是起码从家长那来看：拿着口袋妖怪卡片思考，和捧着掌机还是有区别的。



▲初代的第三弹扩展包《化石的秘密》。

另一个爆发领域

1997年3月末，《口袋妖怪卡片游戏》共出货8700万张，以此来预算年销量将达到1亿8千万。MEDIA FACTORY也被这热潮惊得不轻，立刻将之前制定好的年度生产计划进行修改，将第2年（1997年4月～1998年3月）的出货量改为4亿9900万。而《口袋妖怪卡片游戏》的热销还在继续，到1998年4月～1999年3月的这一年，实际销量已经达到7亿6400万。1999年，《游戏王》等集换式卡片游戏投入市场，由于存在了同行竞争，因此到次年3月，出货量停留在5亿300万张的水平上，即便如此，3年半的累计出货量也已达到18亿5500万。而此时《口袋妖怪卡片游戏》已经在美国上市并卖出了24亿，3年半的全世界总销量达到了42亿5500万。

因为人气涨得飞快，所以很多后知后觉的零售店也开始主动进货，但经常供不应求，而STAR则将入库的四分之一提供给在关键时刻伸出援手的伊藤洋华堂，以做报答。而在伊藤洋华堂全部种类的销售前10名单中，也经常能看见《口袋妖怪卡片游戏》。

到2002年1月末，官方的销量数据显示，《口袋妖怪卡片游戏》的全球销量达到了130亿。而任天堂，也终于在2003年7月接下了《口袋妖怪卡片游戏》的制作和发行，一直到今天。



▲1999年发行的英文版卡组。





动画篇

《口袋》动画诞生

对于国内的FANS来说，《口袋妖怪》动画的重要性并不亚于游戏；而对于玩家，这更是难得的一边追动画一边玩游戏的体验。这部分，我们就来说说动画的诞生及其诞生之初的坎坷之事。

动画化的念头

1996年8月，《口袋妖怪》已经发售了半年，由于梦幻事件的出现以及恰到好处的利用了事件效应，游戏的销量在持续增长，而久保雅一在杂志上的第二次梦幻赠送活动也刚刚结束，《口袋妖怪》的连载漫画则由别册转登到了主刊上，名字也从《皮皮》变成了《口袋妖怪》。从漫画的人气和梦幻活动引发的孩子们的热情参与，久保雅一再度感受到《口袋妖怪》的魅力之大。

不过和石原恒和、田尻智两个人一样，久保雅一也觉得这个增长太慢了。而他觉得慢的原因，是他认为《口袋妖怪》的能量还很大，需要一个方式将其积贮的能量一气放出来！那么该如何释放呢？

久保雅一久在漫画界，非常清楚人气漫画的角色动起来后对人气的提升。虽然《Corocoro Comic》目前有百万的发行量，但是对于电视的收视率而言尚不足1%。所以久保雅一想要将《口袋妖怪》给动画化！

而动画化首先要经过小学馆的批准，这是制作动画的必然流程。久保雅一将其想法告诉了上司——第九编辑部部长河井长吉，之后这个想法得到了小学馆的官方许可。接下来是去说服《口袋》游戏制作的相关人员，他照例首先去找了任天堂方面负责《口袋妖怪》的川口孝司，两个人在神田的任天堂东京事务所的走廊，久保雅一说出了自己的想法。川口孝司对动画并不熟，便去请教情报开发部做游戏角色监修设定工作、在动画圈子也颇有名气的小田部羊一，小田部羊一觉得这个提案很有趣，尤其是可以把《口袋妖怪》的世界观融入到动画内容中，让川口孝司也产生了极大兴趣。

不过这并不代表任天堂的立场，真正通过，还要决策者们拍板。



◀一直都自信满满的久保大叔。

确定过程：一波三折

口头陈述与三方态度

久保雅一在这年8月对《口袋妖怪》的版权三方进行口头陈诉，结果让他出乎意料。

首先是任天堂，虽然有川口孝司和小田部羊一认可，但总部那里却既不做肯定回答也不做否定回答，完全没表态。

Creatures则态度明确：反对！董事兼插画伊藤阿修罗红丸反对得尤为坚决，他不否认动画能带来更加流行的风潮，然而一旦流行潮结束，人气便随动画跌落谷底——这种例子在动漫界并不少见。而《口袋妖怪》在此时的销量



只有80万，经不起折腾。《口袋妖怪》的续作和N64版的开发距离完成日子尚遥远，若动画在游戏发售前结束，那么动画会把游戏人气拉到谷底。

伊藤之所以对此方案明确反对，是因为他之前也曾身在动画行业中，激烈的市场竞争之下，有好题材成拿来做动画的确很常见，然而一旦形势不利，动画制作方便会撤走，这也是很多动画播放几集便夭折的原因。而那些题材在其原本的领域，也因为动画的失败而一蹶不振——80年代末迷你四驱车热潮便是因为动画失败而戛然而止就是先例，《口袋妖怪》不能蹈此覆辙！

而Game Freak这里，田尻智属于团队的核心，但田尻却是个不大懂得拒绝、宁愿委屈自己也怕委屈别人的的老好人，从前面说的打算自己手工焊接《蓝》版卡带给玩家做礼物的事就可见一斑。这种性格让田尻智在面对动画的提议陷入了烦恼，之所以有烦恼是因为田尻智本身也不看好——看好了就爽快答应了。田尻智的顾虑和Creatures那边一样，担心动画失败会给刚刚积攒些人气的《口袋妖怪》带来打击。最终，田尻智开出了一个折衷的条件：如果要做动画，请先玩游戏——这是必要条件。而商品管理部长川上直子则认为：做成动画的话，角色设计很可能会改动，这让负责角色设计的杉森和其他设计人员都非常不安。他们很感谢对方把自己制作的游戏搬上银幕，但是那些动画制作人员能抱着同样的感情去描绘这个被Game Freak珍视的口袋妖怪世界吗？动画的影响力实在太大，他们不得不考虑这个反客为主的问题！

版权三方的态度都出来了，一个不表态，一个坚决否定，还有一个顾虑重重。而久保雅一对此的看法是：制作动画的确不是绝对没风险，但不能因为有风险就和失败划等号。出于漫画和动画负责人的自信，久保雅一确认，这次不会再次犯迷你四驱车热潮时的错误。

而具体的方法，则是像他之前负责的《爆走兄弟 LET'S GO》那样，把节目内容的控制权从广告代理处里转移到制作方这里。



逐个说服

版权三方的态度放在那儿，久保雅一也清楚，现在的问题是《口袋妖怪》根本输不起，一点点的风险一旦成为现实，努力6年的Game Freak、石原恒和退出APE赌上的Creatures、好不容易等来新的人气作品的任天堂，大家所有的努力都将付之东流。而久保雅一接下来该做的，是将自己避免迷你四驱动画化时错误的方法告诉给大家。

久保雅一决定先从最难啃的硬骨头下手，所以先去说服Creatures中最反对的两个人：石田和伊藤，由于他们的理由非常清楚，所以久保雅一也有针对性地一条条地排除了他们的顾虑，尤其是有《爆走兄弟 LET'S GO》的成功先例，久保雅一的话便更有说服力，更答应让靠谱的动画公司来负责动画。终于，将Creatures这边说服了。

之后是Game Freak，这边本来就是口风最松的，田尻智的条件只是让制作动画的人都玩一遍《口袋妖怪》，这条久保雅一完全接受。加上石原恒和那已经赞成，所以原本就不大会拒绝的田尻智，便也被彻底说服，Game Freak这里便也轻松搞定。



相比态度坚决的Creatures，真正麻烦的还是不做表态的任天堂，口头陈述半个月之后，任天堂仍然没有任何正式答复。

动画企划书

时间已经非常紧迫了，在小学馆的计划中，如果要做就要10月开工，然后到次年春天进入节目改编期才可以在《口袋妖怪》可以预见的人气时段内上映，否则就要等到次年秋天——一年时间过去，真的什么也不好说了。



▲任天堂方面也希望，人气正盛的《口袋妖怪》能拉动N64的销量。图为后来发售的《口袋妖怪》限定版N64。

而从上交到版权三方全部拍板，务必要在10月之前定下来。尤其是久保雅一为了保证像《爆走兄弟 LET'S GO》那样将节目控制权掌握在制作方，特意找了一家刚刚制作完其他动画的制作公司OrientalLight and Magic（简称OLM），虽说久保雅一找OLM的时候可谓恰到好处，但若等一年，OLM肯定不会等。

于是，久保雅一决定写一篇正式的企划书，虽说正式，但是他还是将企划书写得与众不同，虽然不同于田尻智那讲故事般的说明，但行文上也没有走传统路线，而是以书信的方式来撰写。1996年9月26日，在京都任天堂总部正馆的第一会议室，久保雅一将企划书递交给了任天堂，这大概是任天堂继6年前田尻智的《口袋妖怪》游戏企划书之后，看到的第二个与众不同的企划书了。

开头便是祝贺《口袋妖怪》达成百万销量，感谢相关人员的问候，接下来由四个大部分组成，第一部分是展望未来；第二部分是如何确保N64版《口袋妖怪》的成功；第三部分则切入正题：如果采用《迷你四驱》的体制制作TV动画会怎样；第四部分便是久保雅一介绍《口袋妖怪》动画化之后会是什么样子。最后，“祝贵公司发展蒸蒸日上，小学馆《orocoro Comic》久保雅一。”同时也向任天堂展示了制作动画所需要的资金费用。

当然，企划书的形式只是一方面，更重要的还是前景和内容，就如同投简历，怎么措辞怎样新颖的形式，都不如展现出胜任工作的实际能力重要；企划书也是一样，无论形式多么新颖，是否有亲切的问候语，最终都还要集中在前景这上面。

当时在场的任天堂方面有川口孝司、今西宏史、山内克仁、小田部羊一、波多野信治等十多人，而小学馆方面有三人来做陈述，除了久保雅一，还有时任小学馆制造媒体事业部部长代理的伊藤哲章，以及动画制作人吉川兆二。陈述会下午1点开始，但直到结束，任天堂依然没有当场表态。

老山内拍板

任天堂的态度让伊藤哲章有些心里没底，甚至说如果任天堂需要讨论他们可以在这里等，但任天堂只是说把企划书放在他们这里看一下。

话说到这个地步，继续留着便也无意义了，小学馆的三个人告辞后离开。离开之后坐上了从京都回东京的新干线。此时距离第一次陈述已经相隔一个月，而这次书面陈述又没有任何结果，就算日后答应下来，也赶不上明天春天播放动画了。三个人试图互相鼓励打气，但发现这种时候怎么鼓励都说服不了自己和别人，便索性不再说话，免得越鼓励越尴尬。

不过这时候倒也不能怪任天堂不表态，因为在前述的十多名听取企划书陈述的任天堂方面的人中，具有最终拍板资格的山内溥并没在场，即便是大公子山内克仁也不行。所以在小学馆的三个人离开后，任天堂那面听取书面陈述的人们便把就把久保雅一的企划书提交上去，并报告了陈述内容。最终，山内老爷子同意了。

当小学馆的三人乘坐的希望号列车穿过静冈县滨名湖时，久保雅一接到了电话，来电的是两个小时前参加了陈述会的任天堂董事业务部部长波多野信治，波多野告诉久保雅一：任天堂刚刚作出决定：对《口袋妖怪》的动画拨款赞助，山内社长让波多野立刻就通知久保雅一一行。

从绝望到重拾希望的感觉落差太大，以至于久保雅一放下电





▲山内老爷子，随着他的拍板，事情就定下来了。

话想把好消息告诉伊藤和吉川时，发现两位同事已经在他抑制不住的喜悦中读出了事情的结果。而当久保雅一说出口时，大家还是兴奋异常，把上车前所买的但一直因为心情低落而没去碰的啤酒打开庆祝。

久保雅一感慨万千，接下来，就将开始动画的制作了，而这也将成为《口袋妖怪》游戏发售以来，继漫画和卡片后，《口袋妖怪》世界的三度扩展。

制作启动

久保雅一的豪赌

有种人被称为赌徒，而久保雅一显然算不上赌徒，但是在《口袋妖怪》的动画化上，久保雅一和小学馆进行了一次巨大的豪赌：在前途未卜之时，向OLM先行支付制作费用。不仅如此，还为OLM支付了东京电视台所支付的制作费和实际需要制作费用之间的差额，而这个差额差不多占实际费用的一半。此举就连最初反对动画化的伊藤阿修罗红丸也觉得小学馆这次是拼了。而负责的久保雅一之所以拉上小学馆进行如此豪赌，惟一的原因就是对《口袋妖怪》成功的巨大信心。

饶是如此，未来也还是令久保雅一和小学馆心始终悬着，直到动画播出人气稳定，小学馆这面才终于放下心来。而因为解决了资金的问题，动画方面也得以全面施展，游戏方面的制作人也没有过多干涉，因此在制作动画这上，久保雅一给下的这笔赌注，也是动画能够成功的一大关键。



最高决策小组和制作会议

获得了版权方的批准后，小学馆媒体事业部便着手准备，隶属于其下的版权部去和任天堂签订版权合同，与版权部同属媒体事业部的电视企划部则开始筹划动画制作，久保雅一担任动画制作的总策划。首先久保雅一启用了“透明运作体制”，该运作体制下，所有参与制作的人都知道动画中每笔资金的用处，也能让所有制作人明白自己所处的位置和职责。


■汤山邦彦

而为了便于游戏原作者与动画制作者之间能进行及时有效的沟通，久保雅一还成立了最高决策小组。最高决策小组拥有绝对的否决权，即使是总负责人久保雅一的想法，也需要最高决策小组通过才可以实施。最高决策小组包括游戏原作方面的监督：Game Freak 的杉森建、Creatures 的石原恒和以及任天堂的小田部洋一，这三人主要是避免动画制作者过于偏离游戏原作，以及对动画制作人提出的有关原作的各种疑问的解答；而动画方面，有制片人吉川兆二、监督汤山邦彦、作画监督一石小百合等人。并不定期召开制作会议，来让游戏制作人和动画制作人进行深入沟通并彼此释疑。

游戏原作方面，杉森建是《口袋妖怪》的原画师，小田部洋一则是任天堂方面少有的动画界知名人物，石原恒和则是全力支持《口袋妖怪》的 Creatures 社长。动画方面，吉川兆二和汤山邦彦都是少年时受手冢治虫大师的影响而投身漫画界，但都在没什么太好的成绩后改投了动画界。一石小百合则是小学馆委托的 OLM 的人。

独立制作人：吉川兆二


▲吉川兆二

除了最高决策小组和制作会议，久保雅一还启动了他在《爆走兄弟 LET'S GO》时所采用的独立制作人体制，独立制作人的身分被他授予了吉川兆二。

吉川兆二和久保雅一是在制作《爆走兄弟 LET'S GO》时相识，久保雅一当时就被吉川兆二天马行空的创造力钦佩不已，所以这次动画制作，久保雅一想都没想就把这个老相识请来做独立制作人了。独立制作人这个名头虽然很响亮，但责任也很大，说白了就是做好了出人头地、失败了替大伙背锅，而之前久保雅一跟石原恒和承诺的那些一旦没能兑现，吉川兆二便是跑都跑不掉的责任人，用吉川兆二的话说：久保雅一这是拿他当活人献祭。而当问到真失败了，责任全堆到他一个人头上，跟任天堂没法合作了，以后怎么办？久保雅一的回答竟然是：“我把你介绍到索尼去。”

首次挑战游戏改编动画剧本：首藤刚志

当负责框架的总编剧首藤刚志被汤山邦彦邀来做《口袋妖怪》的动画剧本写作时，在行业内颇有的名气的首藤刚志便充满了跃跃欲试的期待。作为剧本作家，首藤刚志清楚游戏剧本与动画、小说剧本的差异，同样也由于他的小说《永远的费列娜》在改编成OVA后也改编成了FC游戏，所以也知道游戏的大致流程，不过游戏改编动画的剧本倒是从没接过，不过作为首次挑战，首藤刚志还是颇有自信的。

而在首藤试玩了游戏后，却为游戏改编动画的剧本而发愁了，之前汤山邦彦给他的会议记录中，他也了解到久保雅一对动画化的谨慎，所以否决剧本提案几乎是司空见惯。而首藤刚志的首个提案是将动画歌剧化，以歌唱的方式来表示画外音。这个提案虽然有些随意，而首藤刚志本人也做好了被否决的准备。不过从另一个方面来说，他也试图以这种方式挽救一下被简单否定掉的好点子。起码让久保雅一觉得：连这种点子都能提出来，以前的似乎还可以重新考虑下。



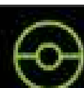
难得的严谨规范体制

负责了第一部《口袋妖怪》TV 动画及前三部剧场版的编剧的首藤刚志在其 2008 年连载的自传中提到《口袋妖怪》的动画制作时说，《口袋》的动画制作，是在当时非常难得的严谨规范的体制下制作而成的。具体来说，是制作部门把剧本的定稿打印出来制作成书，并给每本书编上编号，然后发给动画相关部门人员。而且在此期间，并没有发生诸如剧本外泄、剧本分镜为他人剽窃等事故，甚至在日程紧张时也没有出现动画绘制没赶上后期录音录入这种事。不仅如此，欠薪、剧本被乱改这些担心都没有，二次使用著作权款项也通过编剧联合会一分不差地支付。作为编剧，完全可以不必烦心任何琐碎事务而专心于写作。而且对于绘画和剧本的版权，也都有严格的保护。









动画制作人们的游戏体验

按照田尻智的要求，在动画开工前，所有参与制作的人都要玩通关《口袋妖怪》。而为了动画化的顺利进行，久保雅一自然把这个要求贯彻给了参与动画的人们，那么大家都是怎评价的呢？又有什么样的感受呢？是否真的会像田尻智说的那样只有玩到才能了解什么吗？

吉川兆二：不想输给田尻智

身为独立制作人，吉川兆二自然要带头把游戏打通，到打通时共收集了 50 只口袋妖怪，而一起和他打的吉川夫人则集齐了全部口袋妖怪。在打通游戏之后，吉川兆二发现自己也很喜欢这种看似只能吸引小孩子的游戏，由于之前吉川也制作过类似的游戏，但想到应该没人去收集，所以没投入太大精力，但是在这款游戏里，他感受到了制作方对《口袋妖怪》及其中每个口袋妖怪所倾注的热情，赞叹之余想到自己之前所做，也有些心有不甘。

吉川问田尻智：一般 RPG 的冒险旅程中，主角都是去住宿休息，为什么《口袋妖怪》去精灵中心回复一下就完事了？田尻智说出了他小时候的感受：想想孩子们放学后宝贵的玩耍时间……吉川兆二恍然大悟：对于成人来说，忙碌了一天，天黑了休息是再正常不过的，但对于天性喜欢玩耍的孩子，放学后的短暂的玩耍时间却是希望无限长的，联想到自己小时候天黑后的寂寞甚至无来由的悲伤，立刻便立刻理解了游戏中没有夜晚和黑夜的设定：这就是要给孩子们一个实现愿望的空间。


■夜晚对于小孩子来说，往往意味着是寂寞与孤独。

吉川兆二感觉自己在《口袋妖怪》中圆了那个没有黑色的童年的梦，此后，他将全部的创造性投入到《口袋妖怪》动画的制作中——他不想输给田尻智。

汤山邦彦：第一次玩就上瘾了

汤山邦彦加入到《口袋妖怪》的动画制作颇有些机缘巧合，在久保雅一说服Creatures的伊藤阿修罗红丸时，曾说了两个制作公司，都被伊藤阿修罗红丸否掉，否掉的原因就是印象不好（大概是之前有过动画停播的事），而在提到OLM时才答应。换句话说，伊藤当初不抗议，汤山邦彦和《口袋妖怪》的动画还真就没么关系了；但反过来说，如果没有汤山邦彦做监督，动画能不能成功也是两说。总之，动画是在汤山邦彦的带领下走向了成功。

OLM在接到小学馆的订单后，便在公司内寻找负责人选，汤山邦彦听到这个消息便跃跃欲试——之所以主动，是因为汤山邦彦的孩子正在玩《口袋妖怪》，所以他对这个游戏很了解，虽说当时正在做动画《小俏妞》的监督，但当任务派给汤山邦彦后，他还是爽快答应了。当按照田尻智的要求玩了《口袋妖怪》时，第一次认真玩游戏的汤山邦彦发现自己竟然玩上瘾了，不仅通关，还集齐了所有口袋妖怪，而且还成为了最初选择的口袋妖怪妙蛙种子的粉丝。



和吉川兆二一样，汤山邦彦也在玩游戏时体会到了田尻智所融入其中的感情，甚至感觉到游戏里包含了漫画、动画、小说等诸多孩子们喜欢的要素。这让他在制作动画时，也把自己的经历和感悟融入到动画中。

首藤刚志：豪华地向前冲

编剧首藤刚志在加入制作时，也被提出先玩一遍游戏的要求，不过首藤刚志之前并没有玩过GB。而第一次玩 GB 后，首藤刚志觉得屏幕实在是太小了。首藤刚志的工作室里的投影仪所投出的画面比普通电视的尺寸大很多，这倒不是他喜欢大画面享受，而是他需要以此来设身处地考量到孩子们看动画时相对于屏幕的大小，然后进行编剧分镜等的构思。而这次首藤刚志实在是觉得 GB 的画面小，便买了将 GB 卡插在 SFC 上用来连接电视的 SGB，虽然 SFC 当时已经卖得并不算贵，但首藤也仍然称得上是这些制作人里面的最豪华的玩法了。

首藤刚志的打法是一路向前冲——他知道这种打法与众不同，但是既然是提供各种玩家都可以体验到乐趣的游戏，那么他也就随着自己的性子打下去了。


▼SFC+SGB，是当时很多玩家梦寐以求的GB游戏组合，不仅画面大，还可以给画面加上简单的颜色

神田修吉：感觉每天都是暑假

作为OLM的共同经营者、担任节目制作人的神田修吉也按照要求玩了《口袋妖怪》，他为此专门买了一台GBP，当拿到机器时，他感觉以后也很难有机会这么藉由工作的机会来畅玩游戏，便索性一次玩个够。于是他不仅打通了《红・绿・蓝》三个版本，还第一个集齐了全部的口袋妖怪，当把这个消息告诉石原恒和时，石原恒和还送给他一个梦幻。不过这并没有成为神田修吉惟一一次投入地玩游戏，到《金・银》时，神田吉修再度收集了全部的250种口袋妖怪，不过这次有个小小的遗憾，就是因为忙碌而没能参加活动。有趣的是，在神田吉修玩《红》时，也选择了妙蛙种子，而且也和汤山邦彦一样成为了妙蛙种子的粉丝。

事实上，即便在完美了《口袋妖怪》后，神田也没少买游戏，他认为GB这个承载如此划时代意义的游戏的平台，如果因为玩完《口袋》就去压箱底落灰就太浪费了。但是他发现那些游戏并没有引起他的兴趣，用他自己的话说："小小的黑白屏幕里包含这么多事物，除了《口袋妖怪》，没有其他游戏能做到。"此外，《口袋》没有那种有意难住玩家的设定，也让神田感觉颇为贴切。

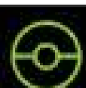

▲神田吉修

而这个游戏对最打动神田修吉的，是在游戏里，无论玩家走到了哪里，都像是暑假的一天，无论走多远，玩家都仍在早晨捕捉昆虫的延长线上。玩家无需去想如何交代眼下之事，因为父母的概念很模糊的，而孩子们可以自由自在地展开冒险之旅。10岁的孩子出去旅行必然会让父母担心，但在《口袋妖怪》里完全感觉不到，就如同暑假时去后山或城镇去玩一样，完全无需家人担心。

除了以上四人，其他所有的动画制作人在玩过游戏之后，都感觉了这款与众不同的RPG中，游戏制作人在怪物们身上倾注了难以想象的热情，融入了Game Freak所有人的童年时代的记忆……动画制作人们被感动了："就算为了存在于每个人记忆深处的童年梦想，也一定要把动画做好！"

这是动画制作人向最高决策组的保证。如此一来，田尻智也放心了，说出了"细节方面交给动画制作人们充分发挥"这句让动画制作人们振奋且期待的话。



 不在妥协中敷衍 

由于田尻智亲口说出将细节交给动画制作人们发挥的话，所以动画制作方和游戏方的合作是非常融洽的。但具体到动画制作这里，可就没那么一团和气了，制作团队中除了OML的动画制作人员，也有编剧家首藤刚志这些独立的制作人，而久保雅一作为总负责人，也经常表现出让人觉得不近人情，而这种过度的严格，会使得动画制作人们的制作会议上气氛非常严肃，甚至冒出火药味。

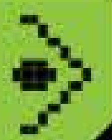
在首藤刚志连载的对《口袋妖怪》动画制作的回忆中，我们会看到首藤一直用“御前大人”这样的称呼来代指久保雅一，这虽然是个尊称，但更多地还是让人感觉是吐槽。首藤刚志曾经说了初期的剧本会中的这样一件事：制作人（后来由久保雅一亲自任命在制作现场代理自己，应该就是吉川兆二）对某个编剧的剧本表示不满，惹得这位编剧怒火中烧，大声吼了起来：“你到底让我干什么？”本来这个编剧是个很温和、很积极听取意见的人，但越是这样的人发火，现场的气氛便越剑拔弩张，在众人的劝说下，事情才算平息下来。



还好，这种拍桌子吼的争执大概也就只有首藤刚志记录的这一次，但是制作会议上的各种提案都被否决得一塌糊涂，相信谁也心里也不会痛快。不过这也是久保雅一有意为之：在各方人士共同出席的大型会议中，一旦出现某个想法，大家常常互相妥协，敷衍了事，最终便会得出无趣的结论。为了不出现这样的情况，就得一个劲地去反对那些想法，搅乱整个会议的氛围，再静待真正有用的想法出现——可以想象此时编剧们的内心状态，被否定的同时，又不被提出该怎么做，这等于面对的是一个只管破坏不管建设的负责人。

虽然在究竟哪个创意哪个点子好这个问题上仍然是总负责人拍板，但久保雅一的确是个具有审视时代眼光的人。尽管行事风格招致不满，但带来的却是好结果，这点首藤刚志也是十分认可。

然而在电视前看着每一集清新、激烈、有趣的《口袋妖怪》动画时，应该想不到这种幕后的辛苦吧，这种辛苦不仅来自于熬夜加班，还有作品和点子被一次次粗暴否定的无奈与郁闷。

细节设定 

当动画制作人理解了游戏制作人们的对口袋妖怪付诸的感情后，动画的制作便正式开始了。而下面这些，都是制作动画中的一些大大小小的细节问题。

 明确主题 

作为编剧之一的首藤刚志在进行动画的主题设定时颇费了一番脑筋，怎么做动画是动画制作人们的事，但是作为编剧，却一定要把久保雅一对石原恒和他们的承诺中所答应的那些做到，所以对于一些原作中的设定便需要在动画中理清。首藤刚志首先陷入思考的课题就是：这游戏的主题是什么？游戏可以由玩家们左右全程，做各种想做的事，达成通关、集齐全部口袋妖怪、在和小伙伴对战时一较高下等等，玩家在游戏中，按照自己的意愿和爱好，分支处各种主题；而动画则不可以，必须要有一个明确的主题。最终，由首藤刚志提出的成长主题，以避免每一集为战斗而战斗的僵硬感。而作为框架编剧，首藤刚志的这个主题，为《口袋》动画打下了坚实的基础。

▼在失败后重新振作成长的小智和皮卡丘。



 口袋妖怪要不要说话



■动画中惟一会说话的口袋妖怪喵喵，不仅会说话，还会弹琴唱歌呢。

动画制作正式开始了，但正式运作时，便有各种问题要面对。作为总制作人，吉川在第一次制作会议就提出了一个提案：该不该让口袋妖怪说话？这个提案虽然不起眼但却是动画制作下去的根本基础，必须得和游戏制作人沟通好，吉川兆二是支持说话的，否则单单用肢体语言，是很难表达出口袋妖怪们所要表达的意思的，总不能让观众猜口型不是？

石原恒和和田尻智便接下了这个提案，回去对151种口袋妖怪用可以说话、也许可以说话以及不可以说话来进行分类。当汤山邦彦接到表格之后，看到的结果是几乎所有口袋妖怪都不能说话，这与动画制作人们让几乎每个都开口说说话的设想截然不同。

照着做并摸石头过河吧。没想到做着做着，他们也都理解了：游戏制作人们其实是把口袋妖怪作为动物来看待，而与动物成功交流会有非常愉快的成就感——就像自家的狗狗或小猫，它们都不会说话，但却可以通过摇尾巴、舔主人手、弓腰在喉咙中发出吼叫等方式来向人类表达自己的感情。而动画的最大主题就是交流，和各种口袋妖怪相遇中，如何交流将贯穿动画始终。让口袋妖怪们开口说话就成为了语言上的交流，虽然直白但也少了相当多的趣味，相反让口袋妖怪们用各种稀奇古怪的肢体语言来和人类交流，那将是动画中非常有趣之处。

面向孩子们的《口袋妖怪》，让这些三四十岁的动画制作人与游戏制作人，也产生了不可思议的共鸣。

既然不说话，那么作为小动物的它们，该怎么叫呢？游戏中有现成的吼叫声，但这种吼叫声放在动画里似乎又不足以表达其想要表达的感情。之后有人提过要不要给口袋妖怪的叫声加上字幕，但是当时口袋妖怪的叫声还没有确定下来，不过有一次一位声优即兴用口袋妖怪的名字来配音时，发现竟然意外地生动有趣，最终便决定用口袋妖怪们的名字简称来作为其叫声，这种听起来既像是小动物的鸣名叫又像是说话的独特叫声，用来表达感情就自由多了。比如皮卡丘，叫声就两个字：皮卡。但却可以通过“皮——卡！”、“皮卡皮卡皮卡皮卡！”等等各种不同的组合来表达出皮卡丘不同的意思。最终，初代的《口袋妖怪》动画中，真正能说话的只有火箭队的那喵喵，而这个，也是制作方为了凸显其特点而给它保留的。其他的口袋妖怪，除个别神兽外，都是以自己的名字来作为其吼叫声，并一直延续至今。



▲皮卡丘的声优大谷育江，“皮卡皮卡”看似简单得很，但要通过简单的“皮卡”来表达出各种不同的意思和感情，就没那么容易了。

谁是主角





▲►动画赋予小智热血少年特性的同时，也没忘给小智增加各种搞笑演出。



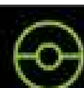
◄小智和小茂是互不相让的对手关系。

对于让谁做动画的主角这件事，现在我们看了这么多《口袋》动画当然可以脱口而出说出“小智”，但在动画策划阶段，主角固然是非鸭舌帽少年莫属，但该叫什么名字呢？不同的版本都对应不同的默认名字的，《红》版中叫“红”，《绿》版中叫“绿”，《蓝》版中叫“蓝”，如果单纯以版本来命名的话，那么对其他版本的玩家似乎不公平，而且动画因为表现方式，很难如漫画那般同时设定多名主角。不过游戏中的另一套备选名字倒是很快帮动画制作方解决了难题。因为除了红、绿、蓝这三个对应版本的主角名字，还有**サトシ**（智）、**シゲル**（茂）和**ツネカズ**（恒和），分别来自于田尻智、宫本茂和石原恒和。最终，主角名字定为小智，主角的对手则为小茂。

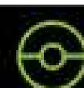


▲小智的声优松本梨香

▲《红・绿・蓝》三个版本中的主角默认名字里，除了版本名，还分别有智、茂和恒和这三个名字。




口袋妖怪主角的确定



人物主角名字定了下来，同时还要确定口袋妖怪主角。在游戏里，有小火龙、杰尼龟和妙蛙种子这三个备选，玩了游戏，大家当然都有了各自心目中的主角。但动画不是游戏，只能安排一个口袋妖怪做主角，所以这事还挺让人犯难的。用汤山邦彦的话说，三选一的感觉就犹如偏袒自己孩子中的一个而让另外两个委屈。这等于游戏原作无意中给动画制作人们留下的又一个难题。



▲动画中皮卡丘的表情相当丰富。

于是动画制作人们便决定像漫画那样选择其他口袋妖怪做主角，在漫画里已经担任主角口袋妖怪有段时间的皮皮和胖丁都被提名，但是动画制作方从动画的角度判断并不合适，或者说形象不大符合常理。而接下来要挑选的，则是即符合常理、现实中又不存在的口袋妖怪。此时《Corocoro Comic》刚好完成了一次人气口袋妖怪的投票，皮卡丘排名第一。汤山邦彦便发现皮卡丘是个不错的人选。

无独有偶，久保雅一和东京电影部的岩田圭介也都非常支持皮卡丘，虽然《Corocoro Comic》的连载漫画的主角是皮皮，但他更希望彩色的动画里的主角是黄色的。从色彩上说，三原色里黄色不和其他任何颜色重复，而黄色信号灯也有提醒注意之意——总之，日本人对黄色很在意。岩田圭介干脆提议让皮卡丘和主角演对手戏。而在主角小智带着哪只口袋妖怪一同冒险的调查问卷中，皮卡丘再度成为热门，而这个调查也直接影响了后来资料篇《黄》版的设定。

有调查收集的孩子们的意见，三个有影响的人又都一致看好皮卡丘，于是皮卡丘成为了《口袋妖怪》动画的代表口袋妖怪。

不过即使被选定为主角口袋妖怪，皮卡丘依旧被维持着不能说话的设定——真开口说话可爱度会大减，于是便加入了丰富的动作以及和小智的互动——就如汤山邦彦在制作中所感觉的那样：丰富的肢体语言可以让皮卡丘更有趣更可爱更有个性。而一些实在难以让观众理解的，也可以通过小智的“翻译”来传达给玩家，这个风格一直延续至今。

之后的旅程中，游戏的三个主角口袋妖怪也相继加入，动画难得地实现了公平。

而皮卡丘也不负众望，在动画热播之后人气飙升，很快便成为了整个“《口袋妖怪》系列”的代言口袋妖怪。



▲皮卡丘做主角的时代开始了！



最佳反派：火箭队



■火箭队在动画第2集登场的第一个画面，神秘而又强大的感觉。

虽然《口袋妖怪》的游戏很清新，但是反派火箭队在原作的剧情中也有着很重要的地位。游戏中的火箭队的势力非常大，首领坂木还有常磐道馆馆主的白道身分，不仅掠夺珍稀口袋妖怪，甚至去研发克隆梦幻。无论是在原作中的重要程度，还是动画设定情节上的冲突，将火箭队进行动画的剧情化改编都是非常必要的。

火箭队的改编设定由吉川兆二提出，反正这里很难触动游戏方面提出的“不改变游戏世界观”的禁区，于是，虽然坂木老大为首的反派势力还存在于动画中，但登场在给小智等主角们施压的，则是特别行动小队，也就是现在我们非常熟悉的武藏、小次郎、喵喵这二人一猫组，之所以跟主角过不去，是因为他们觊觎小智那只似乎潜藏着强大力量的皮卡丘。

动画设定和游戏设定有着本质的不同，所以一方面火箭队总要出来阻挠，但也不能获得最终胜利——否则动画就难以进行下去了，因此对这三个反派角色，尽管设定中每次都会失败，但他们的出场一定要特别，要比主角更醒目。不过这个提案在制作团队中的争议相当大，反对的声音自然是担心喧宾夺主。

而正因为是主角成长的关键，所以每集都看来捣乱的二人一猫组以一个看起来强大的设定：最终，不仅二人一猫组的提议被通过，带着浓浓个性的登场出演也被一起通过了。

而在火箭队中还有一个要处理的，就是喵喵是否要说话，之所以选择喵喵是因为猫是一种很贴近现实中宠物的形象。这个组合是偶尔拼凑到一起，所以两个本来就非常有个性的男女队员便使得队伍非常不稳定，但是这样的队伍显然不能真的解散，于是，喵喵就要设定为会说话的冷静正常的反派来调和。而对于火箭队乃至动画中很多的场合来说，会说人类语言的喵喵还会将其他口袋妖怪难以表达的意思翻译给两个人类队友，也以此来将那个口袋妖怪的意思传达给观众。

这二人一猫组的剧情便由剧本主创首藤刚志发起、吉川兆二修饰，而二人一猫组的两个人类队员武藏和小次郎，分别由实力声优林原惠美和三木真一郎献声，喵喵的声优则由声线非常特殊的犬山犬子配音。而这个组合在第二集开始登场后，便获得了极高的人气，加上每集都不同的开场、由首藤刚志设定的登场台词以及搞笑风趣还偶尔带着正能量的本色表现，使得火箭队拥有了不输于皮卡丘的人气。所以有种说法：火箭队和皮卡丘是口袋妖怪动画成功的两大因素。

不过当动画播放后，孩子们也注意到为什么只有喵喵会说话，便咨询了节目组，制作组这才发现原本打算传达口袋妖怪也会说话的这一初衷出现了相反效果，便为此动画制作的剧本设定彻底改为了口袋妖怪都不会说话而喵喵是例外的设定，到《喵喵之歌》中，喵喵会说人类语言的答案得以公布，孩子们也接受了。



▲“好讨厌的感觉”是火箭队的三个声优们即兴想出来的，成为了经典的退场台词。

▼喵喵会说话的原因在《喵喵之歌》这一集中揭晓。



孩子的情怀——静止的永恒

很多成人都会怀念童年时光，因为那个时候的自己是真正无忧无虑的。而在童年时，相信也有很多人有这样一种“静止的永恒”的情怀，这种情怀中，孩子们认为自己永远长不大一直快快乐乐地玩，而父母等大人们也不会变老，真正疼爱自己的爷爷奶奶辈也不会因为年老而离世……身处这个时段的孩子们的眼中，大人们其实都是模式化的，但以自己为中心的周围的人，都是处于一种这样一成不变的状态。

而《口袋妖怪》恰恰就是这样一款游戏，就如前面神田修吉所在游戏中的感悟那样：无论在游戏中走出多远，都是在暑假早晨捕捉昆虫的延长线上。所以在动画中，无论冒险多久，小智和同伴们都始终是10岁的年龄，即使动画热播近20年后的今天仍是如此；而火箭队一次次搞笑和失败则代表着孩子们对大人的某种奇怪的看法，很多时候大人对孩子来说其实是阻碍各种自由快乐的反派；而警官君莎、护士乔伊这种在《口袋妖怪》世界中到各地都一样的角色，本身也表现着孩子们对于比较陌生的大人们的一种模式化的认识。在这个世界里，除了口袋妖怪的进化以及主角和劲敌们在战术掌控上的成长外，在年龄上，所有人都不会成长——即使有成长也属于过去，而不是当下的这个时候。





▲从最初播放至今，小智始终没长大。

口袋世界里的现实中生物

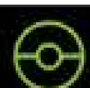
从汤山邦彦等动画制作人与游戏制作人的沟通我们知道，口袋妖怪在《口袋》的世界中是相当于动物的，这在第一部动画的片头我们就可以深切地感受出来。那么现实中的动物呢？首藤刚志的设定是因为某些原因灭绝了，只存在于人们口耳相传的传说中。不过这种残酷的设定并没有在动画中被采纳，但在首藤刚志的动画小说中被简单提及。

不过初代《口袋妖怪》毕竟数量有限，所以当真的出现现实中动物时，首藤刚志希望观众们能将其视作和现实中动物很类似的口袋妖怪。事实上，人们在看动画时，很少会注意到这些的。


■早期的《口袋》动画中，偶尔会出现现实世界中的动物。



是伙伴不是私人宠物





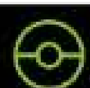
角三人组之后，对于已经确立的皮卡丘，则将其设定为一个不喜欢进精灵球以及拒绝进化的有个性的口袋妖怪，之所以这样设定，除了突出主角口袋妖怪“永远不失自我”的特征，也是向观众传达皮卡丘是小智的同伴而非私人物品的观点。

首藤刚志在设定剧本时有一个目标，就是对于比小智还小的观众来说，即使冒险对于他们来说是以后的事，也要带来一种熟悉的空想世界的冒险感觉。所以在构思完角色后构想剧情时，首藤刚志设想了三人一组的冒险，而在设定了两个馆主加小智的主

同样设定的还有喵喵，喵喵的身分是火箭队的这支特别行动队的队员之一，同样不是武藏或小次郎的私人所有，也是非常特殊的一只口袋妖怪。



第1话的两个剧本



前面我们说过，首藤刚志在写剧本时经常会写多个，用来给动画制作人以更多的选择，而非常重要第1话的剧本便写了两个。最初的版本波澜不惊，在第1话的最后，互相体谅的皮卡丘和小智成为了好朋友，不过首藤刚志觉得这个版本被否决概率很大，如果不准备第二个版本很可能无力从容应付了——果不其然，围绕剧本的平淡，那天的碰头会一直开到末班车。而首藤刚志便在此时提出了第二个剧本的提案，结果最后剧本只改了开始时小智在梦中的口袋妖怪间的高潮迭起的对战。之后便是我们在动画中看到的那样：错过了初始的三只口袋妖怪的选择而只剩下一只非常有性格皮卡丘，小智和皮卡丘成为了强行捏凑到一起的同伴，一路上自然少不了种种摩擦碰撞，而这个时候女主角、身为馆主的小霞在这对强凑的组合的冲突中被电焦了自行车，以让小智赔罪的方式一起同行。由于是全系列动画的引子，这个剧本在其他动画制作人的提议之下，还加入了尚未在151种出现的传说中口袋妖怪凤凰。

一般来说，剧本都会因为时长问题被删减内容，而首藤刚志这次却被增加内容，这种事情简直是绝无仅有，之后第2话的剧本也同样一路绿灯，碰头会上还被提出了不少的好点子，所以到第2话结束时，大家都想到确立世界观：随着剧情的推进，原野、森林、河川、街市等陆续出现，围绕旅程的人物和口袋妖怪也陆续登场，包括为小霞塑造个性的台词“世界第一美少女小霞”也会出现。总之，如果在前两话中构建出世界观的大致框架，那么以后的编剧们会轻松很多。而首藤刚志正是以此为目标努力。

结果第2话稍作修改便一次通过，再度刷新了首藤刚志编剧生涯的新记录。



当把动画的世界观、主角的目的以及火箭队这样奇怪的敌人设计出来后，剩下的就是从游戏中寻找灵感了，而游戏中的素材十分丰富，随便挑选一个就可以制作成一集剧情（首藤刚志）。

◀经典的自行车梗。



做个合家观看的动画



因为《口袋妖怪》无论游戏还是漫画，其面向的群体都是孩子，所以动画也要以面向孩子们为主，因此在设定小智、小霞、小刚这一行人时，性格设定上都要让孩子们容易理解。主角一行如此，反派和竞争者们之间也是如此——不要以为这种设定很简单，作为经历颇多的成人，要从孩子的角度去理解是很不易的，所以首藤刚志甚至用大屏投影来观看动画以体验孩子们的感受。但仅仅是孩子们喜欢也未必就够，如果孩子们看得津津有味，而陪看的大人看得哈欠连天，起码对于首藤刚志这样的制作人是不甘心的。所以在写剧本时，他同样也希望能够吸引大人，用游戏圈子的话说：全年龄向。

而在设定时，当时有一个提议就是主角虽然不会年纪增加，但在冒险中会在精神上得到成长，但是也有提议认为这样会有年龄小的观众跟不上主角成长的进度。所以这个提案在会议上反复讨论，最终决定，至少让动画坚持一年半，把这种成长速度放缓。

尽管如此，动画中还是因为面对孩子这个主要群体而减少了很多迎合大人的元素，不过出乎制作人们意料的是，无论是游戏还是动画，都没有因此出现衰退的意向——10周年时《钻石·珍珠》发售时，20多岁的青年和10岁左右的孩子们一同排队，便说明了很多玩家们并没有因为年纪的成长而舍弃《口袋妖怪》。而这也与制作人们抱着“做成无可替代的动画”、“不让玩家产生厌倦”、“打造《哆啦A梦》那样成为大家习惯的动画”等等的信念有着极大的关系。

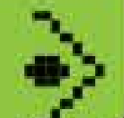
其实在设定上，正因为主角一行不能设定得太复杂，所以反派的火箭队们便需要个性丰富而抢眼，某种意义上说，动画中原创的这火箭队二人一猫组比主角的作用更大，而这部动画区别于其他动画的关键，也都在这二人一猫组的设定上。而正因为这三位符合大人审美观的愚蠢而不失善良的个性设定，所以《口袋》动画的观众群体也没有只局限于孩子们。也因此在首映成功的庆功宴上，火箭队的三名声优可以非常自信地说：“由我们来决定《口袋》动画的成功与失败！”



▲首藤刚志设定的火箭队非常成功。

正因为有这样的重视，所以武藏的声优林原惠美专门去和首藤刚志讨论了登场台词问题。林原惠美的提议是：一定要在火箭队每次登场时才能使用，而且一个字都不要改，这样才能让这段话流行起来。为了让这段台词深入人心，动画制作人员也为火箭队设定了每次都不同的登场，而这也成为整个动画界的一大奇迹。具有决定权的久保雅一，几乎未对火箭队提出任何意见。

首映成功



1997年3月28日，东京一桥如水会馆星光大堂，《口袋妖怪》动画第1集举行首映，放映结束后，《口袋妖怪》得到了游戏制作方面的认同和肯定，游戏制作方都惊喜地发现，倾注他们全部感情的口袋妖怪们如今正生动地在完好再现了游戏世界观的新的世界里，展开了全新的精彩演出！各种各样可爱的口袋妖怪、完整而又自由的世界观、大段大段出现的蓝天绿地展现出的大自然的美以及精彩的战斗……对于玩家来说，看到那些在黑白游戏中的口袋妖怪们活灵活现地活跃在电视上时，那种激动更是难以言喻的。高素质的动画在接下来的半年多时间里开始屡次刷新收视记录，4月1日首映的收视记录为10.2%，5月上升到12%，暑假后更达到了15%，到1997年11月11日第33集播放时，《口袋》动画收视率已经涨到了18.6%。无论是游戏原作方、动画制作方以及东京电视台和其赞助商，对这个成果都非常满意。







动画篇

初播后的大起大落

相比《口袋妖怪》的游戏和卡片初期的不尽人意，动画称得上是一炮打响，毕竟是建立在已经有200万玩家的人气基础之上，但越是高起点，动画制作人们所面临的压力也越大——没有人想让高人气的品牌在自己手里栽跟头，所以每个制作人都非常谨慎。尽管如此，热播中的《口袋》动画还是遭遇了巨大的动荡，而这部分，我们就来给大家详细说说初播后的一些设定以及那起著名事故前前后后的详细情况。

首藤刚志的特别剧情设定

首藤刚志不仅负责整体上的框架剧本撰写，同时也和其他编剧一样负责分下来的剧集写作。而在写作中，首藤刚志往往也会在其中加入他的一些个人观点，而这些大都在播出之后为观众们所热议，这里来看看初播之时首藤刚志到底给动画加入了哪些增加深度的设定。

动画照进现实之校园欺凌

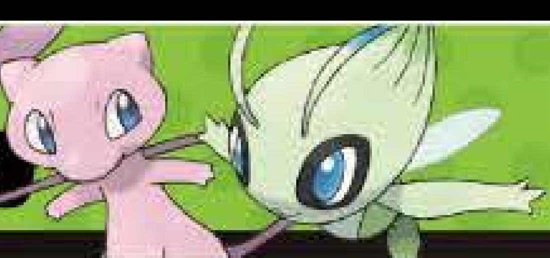
动画的第9话《口袋妖怪必胜指南》的剧本，从初稿到定稿只修改了两次，这在动画界并不算多，或者说很少。但这两次修改都围绕一个话题，那就是校园欺凌。

口袋妖怪研究学校是一个培养未来精英的摇篮，小智一行来到这里时正逢尖子生们用跑步机来体罚连波波进化形态都记不住的小淳。这就是创作时反复争议的校园欺凌，尽管和小痞子小流氓们所干的抢钱打人等直接暴力手段有很大差异，但其实这是另一种校园欺凌，这种欺凌是来自于集体，被所在集体的其他孩子们鄙视和孤立。而这种欺凌由于是集体行为所以也难以确定施加欺凌的具体某个人。而这种情况因为不会产生任何外表可见的任何伤疤，使得父母和社会往往也都不在意。但恰恰是这种冷暴力，会使得孩子的性格变得更加孤僻，有的孩子甚至选择反施暴力甚至自杀。而此时问题才被重视起来，便已经晚了。

在首藤刚志的剧本中曾给剧集中人设定了这样话：“如果将欺负的事告诉别人，我将因此受到更多欺负。”而一同实施欺负的孩子中，也不乏抱着“我不去跟着大家欺负人我也会被欺负”这种看似随大流实则非常可怕的想法，孩子们因为人多势众而欺负得更加肆无忌惮，还有很多孩子因为怕被欺负而成为共犯更加剧了校园欺凌。



这种现象活生生地存在于现实中，但对于《口袋妖怪》这样展现和谐共存与努力成长的主题，又显得不大和谐，甚至会给整部作品带来不必要的麻烦，所以最后这部分做了低调化处理。但是我们还是能在动画中感受到小淳的被动与隐忍。其实在内容上说，小智与小淳有一个共同点就是“不如人”，小智面对的是无论出身、知识、才能还是女孩缘都比自己强的小茂，小淳则面对的是整座学校里的精英同学们。好在最后小淳决定走出父母给安排的路，选择与小智一样踏上成长的旅程，而这个体现校园欺凌的话题，也以此方式做了终结。

动画照进现实之无视规则

同样是第9集，血气方刚的小智在与欺负小淳的伊藤圣代对战时，因为皮卡丘面对卡拉卡拉实在是有属性上的弱势，所以这集中展现了完全不一样的打法——皮卡丘将卡拉卡拉的骨盔拧反后，连踢带打带撕咬，最终取胜。而伊藤圣代虽然觉得自己是输在教科书以外的“皮卡丘掌握电系技能”这个书本知识，但也心服口服地认输了。不过我们知道，皮卡丘这个打法是不属于任何技能的（用片中的话说不是联盟认证的技能），但却赢了。

这个乱打也提醒了火箭队：只要取胜就可以了。然而我们还没等到见识火箭队如何以破坏规则来实施抢劫，就被学校的精英们以对坏人不用讲规则的态度，直接用空精灵球给砸跑了——对于经常被打飞的火箭队二人一猫组来说，这次败得算是轻的。但是与此同时，原则中需要技能对战的规则却被打破了。虽说在剧本碰头会上没有人提出异议，但是播放后，其他动画制作者以及成人观众，都对这一集无视规则、无视技能的颠覆性设定感到惊讶。而身为负责框架剧本的首藤刚志也清楚：这种剑走偏锋的手法偶尔用一次可以引起现实的共鸣以及特别的魅力，但继续剑走偏锋下去就真的会走偏，所以也只是在第9集中使用了一次。



灯塔的守望者

正辉在游戏中出现在华蓝市北边25号路尽头的灯塔里，游戏中这个人会扮成口袋妖怪，然后便没他什么剧情了。其实正辉这个名字是贯穿系列始终的，因为贯穿系列的精灵传送系统就是他发明的。但毕竟出场次数太少，所以很少人去注意到他。但是在动画中，正辉却被设定了专门的一集：《正辉的灯塔》。

这一集是13集，发生在小智将小火龙、妙蛙种子、杰尼龟加上皮卡丘，四大主角口袋妖怪全部凑齐后。正辉作为研究专家，对于小智这样的新人，一般来说也就是做些讲解，虽然这样安排很合理，但是却无法引起任何触动，甚至没人看过后能记得正辉这个名字。加之还有安排“想要得知口袋妖怪心情”这一主题，让负责本集的首藤刚志更加犯难。

在游戏的设定中，口袋妖怪构成了整个世界，但对于玩家则是用来对战的，而在动画中这个话题也是难以讲清，本来可以将这个话题一直含糊下去，但因为涉及到“口袋妖怪对于人类来说是什么”这个主题，所以想绕都绕不开了。首藤刚志索性让他不仅以研究专家的身分登场，更借鉴著名小说《雾笛》中灯塔与最后一只暴龙的故事设定，将正辉设定成了一名坚持理想的执着守望者。

游戏中以小智为代表的这一类训练师，都可以说是积极进取的，他们大胆而无所顾忌地到处冒险旅行，收集口袋妖怪，与其他训练师进行切磋对战、与自己的口袋妖怪一同成长。而正辉则是个例外，他一直致力于口袋妖怪以什么样的心情生活在过去与现在，是个静静等待的人，他在等待一只传说中的口袋妖怪，而这个口袋妖怪并非小智最初看到的凤凰，而是一只独一无二的巨兽，巨兽因为独一无二所以孤独，因为孤独所以徘徊始终。作为研究员的正辉，将之前巨兽的声音录制后通过灯塔发出后终于得到了回应。而正辉也完全没有收服它的想法——见到它，只是为了更深地了解这个世界。



终于，在这个起雾的夜晚，海面的大雾中正辉等来了那个传说中口袋妖怪，那是一只巨大的快龙，它认可了正辉，但因为火箭队的攻击，又在失望中用类似呜咽的声音离去……结局上说，并不完美，但正是这样的不完美结局，赋予了该集一个融合了雾夜、灯塔、神秘精灵、美妙歌声、守望者的寂寞而惆怅的伤感，动画的艺术表现也由此再度升华。

为口袋妖怪加字幕

国内大家从网上下载所看的《口袋妖怪》动画，大都有中文字幕，不过原版动画是没有字幕的，我们所看到的是字幕组给加上的。那么这原版动画加字幕，又是怎么回事呢？

这是在口袋妖怪不能说话确定后有人提过要不要给口袋妖怪的叫声加上字幕，当时口袋妖怪的叫声还没有确定下来所以这个话题搁下了。后来确定用简化的名字来作为其种类的叫声时，又有了是否要在口袋妖怪鸣叫声中加入表达其原意的字幕。

首藤刚志提出反对，因为这样一来，就会让口袋妖怪人类化；而如果动物化，那么它们的所想对于人类其实都是靠猜而非直接理解，让口袋妖怪去拟人还不如直接做成人类。而且一旦加了字幕，不同种类口袋妖怪之间的对话又会给观众造成一种感觉：这个世界只有人类和口袋妖怪两种语言。而且当时是决定在日本播放，所以要加字幕便是加日文的，但如果放到海外播放，这些日文字幕反而会更难理解。所以后来当动画预计向海外发展时，动画中都很少出现日语。

不过当时的情况是：《口袋妖怪》的动画并没想过向海外发展，当时除了首藤刚志外大家几乎全都赞成这个观点，不过接下来的实施成为了很大的问题。因为当时电视本来就不大，所以字幕是不能小的，所以有人类说话的时候是无需字幕的；但是口袋妖怪和人类交流时，一个无字幕一个有字幕就会非常奇怪。那么什么时候加呢，就在全部是口袋妖怪们之间交流时再加吧。

既然已经定下来了，那么首藤刚志也很关注这样的剧集什么时候会出现，毕竟动画的主题就是训练师与口袋妖怪一同冒险旅行。因此在制作会议上，当一位参与剧本制作讨论的动画制作人把自作字幕的提案说出来后，遭到了包括久保雅一在内的高层们的一致反对。而这个时候首藤刚志站却出来驳了高层们：如果用简短的字幕，那么将更有助于孩子们的理解。

虽然有争执，但毕竟都是为了动画。到了17集《巨大口袋妖怪之岛》中，这个设定终于出现了。不过首藤刚志是个很能从孩子角度去思考的剧本作家，所以在制作这一集时，虽然在口袋妖怪们单独在一起时为它们加了字幕，但在写剧本时，首藤刚志依旧是按照让看不懂字幕的小孩子以及外国人也能看懂来写的，换句话说：无需字幕，也可以像那些酒馆那些喝闷酒和开怀畅饮的人一样，你无需听清楚他们究竟在说什么，但却对他们的喜怒哀乐一目了然。

而对于全部的《口袋》动画来说，这集所加的字幕依然是个特例，因为首藤刚志特别提到这种表现方式一定不要频繁出现，否则次数多了口袋妖怪就和人类的思想感情就没什么区别，大大影响口袋妖怪们与人类交流这个非常有趣的主题。所以在后来专门展现口袋妖怪们一起玩的剧场版短片中，口袋妖怪们要表达的意思已经由旁白模仿它们的说话而取代字幕了。

顺便说下，这一集因为有巨大的口袋妖怪登场，所以整体上的视觉效果极强，而且笑点也非常多。其中武藏和小次郎打算捉皮卡丘却发现来的是超巨大的一只这个点子，是由一个制作人说给首藤刚志，首藤刚志听了后笑得不行，便欣然加入了剧本中。





口袋妖怪们说的是哪国语言？

如前所述，在制作动画时，所有人都没去想海外播放的事，所以在做第17集的字幕时加的是日文字幕，而到海外发行之后，有人便想到这么一个点子：能不能让不同国家的同种口袋妖怪用各国的语言对话？因为即便是叫声，在不同的语言版本中，叫法也是随着精灵的名字而变的。但是这个提议最终被否决，因为即便有喵喵当翻译，面对这种情形也是无解。而且国境是人类划分出来的，而口袋妖怪是不分国界的，如果用人类因为国别不同而出现的语言差异体现在口袋妖怪身上，那么其动物属性便更被减弱了，除了让剧本创作更加艰难，也会再度导致口袋妖怪与人类交流的趣味丧失。既然这个设想并没有其他益处可言，所以最终被否定了。



▲《X・Y》中的皮卡丘出现时会如动画中那样发声。原型为法国的卡洛斯大陆的野生皮卡丘，叫声和日本的皮拉丘是一样的。

人鬼情未了之少女幽灵

首藤刚志虽然是一个非常注重孩子们感观的编剧，但也总是喜欢把一些个人的感悟放入到动画中，即便孩子们不理解其背后的深层意思，也会为其表面的热闹所吸引；而对于陪孩子看动画的大人，则可以产生某种共鸣。第20集《幽灵口袋妖怪与夏日祭奠》便是很典型的一个例子。这一集引用了著名的北海道乙女岩的传说（中国也有类似的望夫石传说），整体上都很美。这一话除了海港的蓝天白云，更有美丽而幽怨的少女幽灵，在重新编曲的紫苑镇BGM中，将片子的气氛烘托得凄美而浪漫，而这也是首藤刚志在剧本中加入了其对女性幽灵并不恐怖反而凄美的设定。不过仅仅凄美浪漫是不够的，动画还要面向孩子，所以还要战斗得热热闹闹以及趣味十足，最终这一话给了观众以多种感觉：深邃而热闹。



不会唯命是从的口袋妖怪

在首映的庆功宴上，首藤刚志曾经在醉酒的状态下说按照一种口袋妖怪一集动画可以做超过150集，虽然是醉话，但后来还真按照这个方式走了下去，然而写到31集《好多地鼠》的剧本时，所有人都犯愁了：这一集动画里的地鼠一家在游戏中只出现在地鼠山洞，战斗力很平常，并不像第三世代加入特性后那么热门，甚至想不出这么没有特点的口袋妖怪为什么会出现……而偏偏这个时候其他编剧都已经有了任务，所以这集就责无旁贷地落在了首藤刚志的身上。因为实在太无足轻重，首藤刚志便又可以表达他所表达的理念了，所以在接到这个别人棘手的任务时，经验丰富的首藤刚志其实已经是成竹在胸甚至是窃喜的。



当时首藤刚志在写这一集剧本时，刚好接了动画小说的工作，由于小说的创作空间更大，所以首藤刚志也加入了更多的个人见解，其中首藤刚志思考的主要就是动画中始终避而不谈的口袋妖怪与人类的关系。从动画中说，这种关系相当于人类面对整个自然，而在《口袋》世界中，当人类收服了口袋妖怪后，它们似乎就对人类唯命是、为人类而战斗了。那么事实上，真的可以和谐共处么？会不会是人类的一厢情愿？在地鼠的这一集中，地鼠因为妨碍堤坝的修建而被作为“害虫”驱赶——这种定义也来自于现实，从人类的利益角度来判断有益有害。而地鼠真的是捣乱吗？并不是，只是凑巧在那里，不过地鼠们也丝毫没有与人类交好和妥协的意思。这种情况简直就是现实中人与自然关系的折射。

而剧情的发展也如现实一般：雇佣训练师来驱赶，相比于现实中对盘踞不走的大自然“钉子户”们简单粗暴的猎杀或毒杀来说，动画中的驱赶其实已经很仁义了。而接下来再次却出现了戏剧性的一幕：所有训练师们抛出的精灵球，都没有口袋妖怪出来。因为在这个时候，口袋妖怪们即使被训练师收服，也有自己的判断，所以绝对不会因为训练师而与被侵犯的地鼠们开战。这就是首藤刚志给口袋妖怪们设定的自我意识，不光是皮卡丘，每个口袋妖怪都有自我意识。

而在这集的设定中，首藤刚志其实是为结尾埋下伏笔的，到动画完全结尾时，将这种关系全面体现出来——不过这之后，动画越来越火，不仅按照之前设想的80集完结已经显然不可能，连原先设定的150多集都已经止不住了。

※《口袋妖怪》的动画小说

在接下小说的任务时，首藤刚志当然也要继续剧本写作，此外还有火箭队主题曲创作、电影剧本创作等等。在小说写作上，首藤刚志也是犯了难的，首先是怎么写，按照动画来写，还不如直接出成动画版漫画，大文字量的小说首先就不容易吸引孩子们。小说一般来说是写给大人，而写给孩子往往也要面对大一些的孩子，但无论如何，也不能用成人的阅历和感悟来赋予小说深度，否则孩子们无法理解；但过于照顾年纪小的读者而写得浅显，又会让大一些的孩子以及给孩子睡前读小说的父母们觉得幼稚，总之是非常难。所以首藤刚志在写这部小说时，索性加入了自己大量的想法，改得老少皆宜，用他自己话说，这已经把游戏的世界观打破了，还好游戏制作人们并未追究。

为了不让大人们讲幼稚故事，首藤刚志详细描述了成人角色们，比如主角的母亲，以此让给孩子讲故事的大人们也能有共鸣，而这恰恰是写作中的最难部分。而在每一章的结尾，首藤刚志又加上附录，并在开始写上“心急的读者可以直接跳到下一章。但这里的资料所记录的是迄今尚未公开、关于《口袋》世界的实用信息，会对你走进《口袋》世界提供莫大的帮助”这样的话。

而这些未公开的，就是《口袋》世界的相关设定。《口袋妖怪》的世界虽然是虚构，但也并非完全架空，其世界观不仅以《旧约圣经》的天地创造为基础，还出现了达尔文进化论、动物行为学、《生命潮流》中提到的动物之间心灵感应等等。因此这是一个虚构但又有现实原型的奇特世界。总的来说，是把读者从小到大习得的常识恶搞后再经过演绎的作品。



▲《口袋》动画的小说，只有前两本。

不过小说只出版了两本，内容收录的是动画的前4集——不过也只是剧情走向大体相同，内容上还是有极大差异的。在写完前两本后，首藤刚志便完全投入到火箭队主题歌的写作中，而原本在第三本中提到的爱因斯坦相对论以及欧拉公式等内容则因为小说的断载而未能出现。但这些附录都在传达一个信息：口袋妖怪是一种超越人类理解的生物。读者和《口袋》粉丝们则纷纷表示这正儿八经的附录比小说正文还有意思。

大文字量的小说终究不如游戏和动画漫画来得直接，并没有形成热销，但这两本优秀的小说在出版后被收录进了日本小学语文教材的附属读本里，而这也让首藤刚志觉得：这个面向小孩子的小说，还是很有价值的。

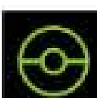



“口袋妖怪震荡”事故



《口袋妖怪》的动画一边播出一边持续积累着人气，相比动画播出之前，更低龄的孩子和女性加入到粉丝行列，而游戏玩家，更因为黑白屏幕的口袋世界中那些象征性战斗的口袋妖怪和训练师们在动画中以彩色的、活灵活现的姿态出现而兴奋。动画制作人员则在日渐高涨的人气下而承受更大的压力，生怕一个疏忽断送了这好不容易积累出的人气。然而偏偏在此时，意外发生了……

小观众们看出事了



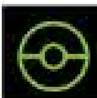
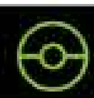

1997年12月16日，星期五，观众们照样和以前一样坐在电视机前观看第38集《口袋妖怪》，这集中小智一行人为了解决火箭队引发的事件而进入电子世界中，和人造口袋妖怪3D龙接触，在演到迎击导弹的激烈战斗时，出事了——全日本有750多人出现了眩晕等各种不适、135人住进医院，一下成为了日本有史以来最恶性的播放事故，之后各大媒体便纷纷报道，在取材中，媒体惊异地发现，关东地区收看38集的小观众足有165万人。这起事故就是动画史上著名的“口袋妖怪震荡”(ポケモンショック)事件。

当天晚上，NHK(日本第一家根据《放送法》成立的大众传播机构)在9点至9点半放映的新闻节目“NHK新闻9”中第一时间播报了这起事故，并引起了广泛重视。东京电视台也接到了电话，称医院接收到了大量因为收看《口袋妖怪》的动画而出现抽搐、恶心、昏迷等不良反应的孩子，东京电视台便在晚间的新闻节目发布将要调查此事的声明。



▼引起事故的第38集动画《电脑战士3D龙》。

发生事故时的制作人们

在动画事故发生后，很多动画制作人也都通过电话和电视了解了情况。

在小田原渔港附近工作室写稿子的首藤刚志接到了电话，对方说句“活该”并夸张地大笑一通便放下了电话，正莫名其妙着，妻子打来电话告知《口袋》动画出事，当看到NHK的事故报道时，首藤刚志明白了那句“活该”的意思，然后把录播的这集动画看了一遍——事实上，在第2集动画配音时，首藤刚志就已经注意到皮卡丘的电击场景特别晃眼，在提出之后，这个问题在录像带和DVD版本被修正了。

而撰写这一集剧本的编剧则陷入了痛苦的深渊，当被人劝慰“只是运气不好”时，甚至因为对方不理解自己的痛苦而少有地露出了怒色。

田尻智在开车回家的路上打开收音机时听到了这个消息，便立刻开回公司，将事情告诉了公司中尚因加班而不知情的同事们。当时田尻智为此有些沮丧：他觉得他对不起孩子们。

石原恒和在吃饭时从久保雅一的电话中知道了此事，感觉出了问题严重，便回到公司。

川口孝司在听到此新闻时离家很近了，便先回到家里，想收集些有用的信息却一无所获，之后想到《口袋妖怪》到底会不会因此而夭折?

久保雅一正在《Corocoro Comic》编辑部，接到电话后立刻召集全体相关的人员到小学馆召开紧急会议，抱着和川口同样的担心，久保雅一接手了全部信息管理的重任。并当天夜里征得东京电视台方面的同意后，亲手重写新闻稿，让父母们不要让小孩子们看录制的《口袋》动画，以防事故进一步扩大。

东京电视台《口袋》动画的制片负责人岩田圭介也在乘坐电车的途中接到了电话，问明情况后，直接和医生病人沟通，之后便加入了东京电视台内的调查组。



▲当时新闻中说有729人出现不适，而此时这个数字还在增加。

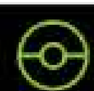
汤山邦彦当时正在做剪辑，所以没有听到任何外界消息，但回家后便接到了OLM的电话，然后在NHK的新闻看到了事故报道。尽管小学馆有专人应付媒体，使得汤山邦彦并没有受到任何打扰，但他非常不安。第二天看到报道夸张地称皮卡丘袭击孩子们时，他明知这样的报道会进一步伤害内心纯洁的孩子们，但又无能为力。

在家工作的独立制片人吉川兆二虽然没去参加久保雅一的小学馆会议，但也接到了小学馆打来的电话。作为负责人的吉川兆二当然也看了38集，看了后没觉得什么不适，打算继续工作，但小学馆的人却在电话中要他快去看新闻。看了新闻后，吉川兆二虽然不知道为什么会出现这种事情，但已经意识到事情有多严重了，接着便做好作为责任人承担一切责任的准备。他给久保雅一打电话时，甚至在想要不要痛苦地说出“半年来的合作很愉快”这样的话。

而久保雅一的答复是：“如果是小问题，制片人当然要责无旁贷地承担责任。但是现在，可能要通过电视台、厚生省(相当于我国的卫生部，现为厚生劳动省)甚至国会才能解决问题……”



NHK辟谣

根据东京电视台的调查推算，全日本大约有345万人观看了这一集。

事故发生的第二天，任天堂发表公开声明，称《口袋妖怪》的游戏和动画不同，不必担心会引起动画那样的事故。希望能在突发事故中守住《口袋妖怪》最后的游戏阵地，因为一旦将游戏牵连进去，刚刚有些起色的《口袋妖怪》也许将彻底夭折。而相关的制作人也都收到了指示：称制作方和电视台会进行一致应对，各位制作人请不要以个人名义进行采访。虽然听起来像是封口令，但也的确是很重要的防范措施，否则几句话可能被拼接成一个无中生有的内幕，一句个人名义的道歉则会被扩大为动画制作方承认是罪魁祸首。

事实也的确是如此，第二天一早，日本大小媒体刊登的还是“许多孩子因为看《口袋妖怪》而发生抽搐、恶心甚至昏迷”的事实报道，虽然媒体没有从制作人们那套到任何有料消息，但是到了晚上，诸如“皮卡丘攻击小孩子”一类的博眼球的猜测字眼也以保护孩子的名义大量出现了。

面对这种铺天盖地的夸张报道，NHK在其晚间新闻及时发布了辟谣报道，NHK的晚间新闻中称，在此之前的1997年3月在NHK播放的《YAT安心！宇宙旅行》的25集也发生过这样的事故，但不过4人而且仅1人住院，并没有引起太大轰动，结果《口袋妖怪》动画这边出了更大的事故，而且无论是动画的知名度还是放倒的小观众人数，都远超过了上次。而这个报道，竟然让那些博眼球的猜测平息下去了。

从机构上说NHK和东京电视台分属于日本放送协会和民放联(日本民间播放联盟)，作为同行，虽然平日里难免有竞争，但是眼下显然不是袖手旁观看热闹的时候，对于NHK如此，对于其他媒体也一样。而且NHK不仅帮着辟谣，还就1997年的事故没有认真研究出原因导致再度爆发得更大而公开道歉。辟谣和道歉不仅让原本没什么干系的NHK获得了公众的好感，也获得了民放联的好感，成为之后NHK与民放联携手调查的契机。而大家也终于认识到，这次事故，其实不仅属于《口袋》动画，如果不在这个时候调查出真正原因，那么必然还会有结果可能更糟糕的下一次。



动画停播

这起事故当然惊动了日本各界，同样在事故第二天，厚生省成立了“光过敏临床研究班”，邮政省（现改为总务省）成立了“广播和视听研究研讨会”，NHK与民放联则成立联合调查小组，根据视频闪烁带来的不良反应来编写安全准则。而作为事故的当事人，东京电视台在探视患者之余，也设立了严格的台内调查体制，并外派调查团，去光过敏研究走在世界前列的英国，拜访英国独立电视协会、BBC、第四媒体等；同样也去和日本同样采用60Hz NTSC制式的美国，希望获取更多信息并希望海外的研究机构来协助调查。

1997年12月20日，东京电视台正式宣布，在调查结果出来之前，《口袋妖怪》动画暂时停播，每天早晨大受欢迎的“口袋妖怪角”也被暂停，《情报！来源决胜！口袋妖怪讲座》改版为了年末总结，《口袋妖怪测验》、《口袋妖怪 冬季特别篇》等节目都为其他节目取代。《马里奥竞技场64·特别篇》节目则由于其中有《口袋妖怪》相关栏目，而将播放日期从1997年12月30日延到了1998年1月8日。

一段时间内，电视上除了在《口袋妖怪》引起的事故的追踪报道中可以看到“口袋妖怪”外，关于游戏动画本身的一切都在电视上消失了。连影像出租店都停止对《口袋》动画的租赁了。

12月24日，《口袋妖怪》播放事故在国会上被提出，在众议院递信委员会上，东京电视公司社长和常务董事到场阐述了事故经过及以后防止问题再度发生的对策——真如久保雅一所说，这个问题已经被提到国会上了。而此时，这个事故已经传到海外了。

去留选择

动画停播了，小学馆面临了一个很严峻的问题，就是动画制作要不要继续下去。因为动画停播，东京电视台自然不再支付任何费用，而小学馆已经在动画制作中投入了很多，就此跟着东京电视台一起中断，以前的投资都打了水漂，而且日后想要继续做的话，再重新把解散的制作人员再聚齐、再续当前的干劲，几乎是不可能了。可是继续支付费用的话，不仅小学馆自己得出费用，东京电视台停止支付的那笔也得小学馆给出，而最大问题并非是大笔的投入，而是钱花出去后，还不知道什么时候能复播。

小学馆决定赌到底：代替东京电视台出制作费用，把这个团队、这个体制维持下去。1997年4月复播前，小学馆向《口袋妖怪》投资了相当大额的资金。而后小学馆还和JR企划不断游说赞助商——此时的赞助商也和小学馆一样，面临着两难的选择，不过他们也是希望复播的，所以既然小学馆都砸下钱去了，他们便也出手相助。

仅仅有钱是不够的，面临复播还有一个巨大的困难——时间段的保留：东京电视台就算诚恳道歉,但也不能把每周原本《口袋》动画的播放时段给空下来，总要有节目来填补，这个时候一旦有其他连载动画占据，那么就算社会上的不良影响消除，继续复播也起码得等这个动画播放完，那时间就太久了。

在久保雅一的提议下，周一到周五每天播出五分钟的《学级王山崎》剪辑成30分钟的节目，替代《口袋》动画停播下来的空白，最终，播出时段被保住了。

▼看似无关，但电视动画短片《学级王山崎》在关键时候帮了《口袋妖怪》。



转机

电视上停播《口袋妖怪》的动画和各种节目，而观众们则期待《口袋妖怪》恢复播出，此时虽然电视上看不到口袋妖怪了，但广播节目中《口袋妖怪》的相关节目并没受到多大影响。在广播节目《犬山犬子的口袋妖怪时间》里，参加节目的喵喵声优犬山犬子在节目中回答了听众“会再次播放38集的修正版、下集预告中的《红唇姐的圣诞节》是否还会播放”的问题，犬山犬子答复说：“就当那集不存在吧，而下集预告的那一集也一定会播放，请放心。”



▶喵喵的声优犬山犬子。

然而停播的阴云还是笼罩着《口袋妖怪》的游戏制作方和动画制作方，如此受欢迎的动画，极有可能在漫长的停播中被逐渐淡忘，被别的人气动画取代……除了期待《口袋妖怪》动画早日复播，没有其他办法了……

而在东京电视台方面，在宣布了《口袋妖怪》动画停播的消息后，也不断收到观众关于是否继续播放《口袋妖怪》动画的来信，到1998年1月末，东京电视台已经收到了2490封的观众来信，其中请求继续播出的2223封，询问是否继续播放的有220封，希望永远停播的47封。东京电视台发现：观众们对《口袋妖怪》的热情还是很高。



▲大家再耐心等等，我们很快就会回来的！

复播

有鉴于此，在2月26日东京电视台的记者招待会上，东京电视台的社长一木丰专门向公众提到了《口袋妖怪》动画续播的事：“关于《口袋妖怪》动画的续播，要等待民放联来决定。”压了两个月的停播事件，在此时终于有了转机，毕竟这是在停播公告后，东京电视台首次提到了继续播放的意愿。

任天堂方面则对动画制作方称：“继续播放的话，就必须通过各种媒体形式向公众保证，《口袋妖怪》动画再也不会发生这样事故。”

而日本厚生省方面，也一直没有停止对发生事故的孩子及动画本身进行调查和研究。经过近4个月的研究，1998年4月。厚生省终于宣布了调查结果：让孩子们感到不适的原因是被动画中出现大量红色和蓝色闪光所刺激引起了光过敏，进而诱发癫痫。如果距离电视近以及室内黑暗，那么在红蓝快速交替闪烁下光过敏的几率会更高。

4月8日，民放联和NHK共同宣布：以后对动画中出现的闪光、尤其是红色闪光进行限制。并制定了需要在明亮的房间，与电视保持2米以上距离等正确的电视观看方法。在今后也会向观



▲每集《口袋妖怪》动画中都会看到的字样，就是“看电视时请把房间点亮，不要离电视过近”的提醒。

▶在这个画面中，红色和蓝色的背景快速切换闪烁，出现了令所有人都意想不到的事故。



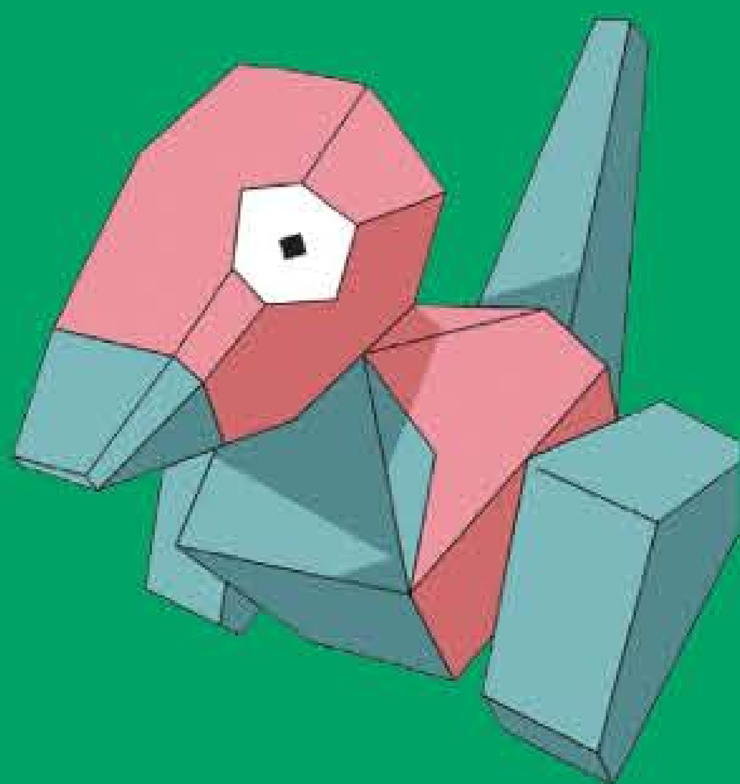
众强调正确观看电视。

4 月 10 日，东京电视台社长一木丰向公众宣布：事故的原因已经查明，并找到了解决的方法，《口袋妖怪》的动画将会继续播放。

4 月 16 日，动画正式复播，该集为复播许可下来之前久保雅一便让制作人们做出来的《皮卡丘之森》，超人气的皮卡丘扎堆出现，再度吸引了无数观众。38 集的闪烁则被视作为“不可修复的问题”而被整集删除，后来推出的录像带和光盘以及海外版《口袋妖怪》动画中，都没有再收录 38 集。而停播前预告的《红唇姐的圣诞节》，则在复播后与《大岩蛇的野营》一起作为两集合一的特别篇来播放。而复播以后采用新主题曲的做法，也在后来形成了《口袋》TV 动画中主题曲常换常新的惯例延续至今。

至此，《口袋妖怪》动画终于走出了“口袋妖怪震荡”的阴影。而此时，抱着赌一票的态度坚持在停播期间自己出资继续制作《口袋妖怪》动画的小学馆，已经支出了超过 1 亿 2000 万日元的制作费用，加上重新播放前的费用支出，停播期间小学馆制作社在《口袋妖怪》动画的提前投入上，累计已经超过了 3 亿日元。

而“口袋妖怪震荡”事件的影响，却并没有因为动画的再次复播而消失，在停播期间的圣诞商战中，口袋妖怪的玩具种类高居首位，唱片、游戏、游戏带动的 GB 主机也都持续热卖。而且在停播的压制下，观众们的期待也正如积蓄的力量一样越蓄越大，续播后《口袋》动画收视率一跃进入前 10 名，与之前东京电视台做的是否续播的调查结果完全相符。


▲很无辜的3D龙，尽管已经进化到了3D龙Z，但在动画中至今仍无登场。

附：动画等映像首发相关准则

1. 影像与光的闪烁，原则上需避免 1 秒内使用超过 3 次，且必须要留意以下事项：

（1）慎重使用“鲜艳红色”的闪烁；

（2）若在满足条件的基础上仍需要在 1 秒内使用 3 次闪烁，最多只能使用 5 次，画面亮度变化需控制在 20% 以下。不允许使用此手法超过 2 秒。

2. 对比度高的画面翻转、画面亮度变化超过 20% 的刺激性画面转换，原则上不允许 1 秒内超过 3 次。避免有规律的特效(条纹、旋涡、同心圆等) 占用画面的大部分范围。

“口袋妖怪震荡”的各方面影响



▲限量版掌机Gameboy Light因为“口袋妖怪震荡”事件不得不延期发售。

尽管任天堂在事故发生次日便强调游戏和动画的不同，但这起意外事故的发生，对任天堂及《口袋妖怪》本身还是有不小的影响，首先是动画制作人员一直在制作的《口袋妖怪》动画剧场版，由于东京电视台方面制作费用的断流，加上社会舆论，不得不延期上映。而与游戏《口袋妖怪快照》主角的联动计划也因此因为档期的错开而取消。不仅如此，原本任天堂计划中的夜光板GB（GBL）也延期发售，之后的GBC的上市时间也不得不经过重新调整。

而作为引起癫痫人数最多的电视节目，“口袋妖怪震荡”也被收录进了吉尼斯世界纪录——尽管大家都很不情愿。

既然进了吉尼斯世界记录，那这起事传遍全球也就不奇怪了，恶搞吐槽主题的《辛普森一家》中的“东京三十分钟”的段子便是受该事件启发，讲述了辛普森一家在东京因为看了电视中机器人的眼睛而癫痫了30分钟的搞怪故事。而《Drawn Together》等也都将这起


▲《辛普森一家》之“东京三十分钟”

事件恶搞个够。

而在朝日新闻援引自美国新闻与《世界报道杂志》的文章中甚至称，受此事件启发，美国和俄罗斯都开始了新的非杀伤性武器的研究：美国研制的是可以诱发癫痫症状的闪烁性武器，俄罗斯方面则着手开发让计算机屏幕闪烁的计算机病毒……

厚生省的研究结果发布之后，“看电视时请把房间点亮，不要离电视过近”的提醒字样在以后播出的动画中都会出现，电影院也打出“极少数人可能会由于光的原因而引起身体不适”的语句来提醒。后来上映的剧场版动画《超梦的逆袭》的电视广告中，甚至专门强调“没有使用激烈的闪光”……

1998年8月，东京电视台引进了能分析出影像的光闪烁程度是否具有危险性的动画监测器，专门进行闪光解析，之后全部隐含危险性的节目都被装上了这个装置。

虽然事故引发的轰动及造成的影响非常大，但好在《口袋妖怪》的动画并没有因此夭折。更重要的是，事故原因的查明，也从根本上避免了此类事故的再度发生。

动画对游戏销量的带动

在 TV 动画这部分的最后，我们就以动画对游戏的拉升提携作用来做结尾，毕竟这也是久保雅一和游戏制作人们在达成动画化共识时的目标之一。

在动画开播之前，《口袋妖怪》游戏的销量总计为 350 万套；1997 动画开播后仅用半年时间，《口袋妖怪》便再次售出了 350 万套，相当于之前一年的总和。到 1997 年的 8 月，《口袋妖怪》的销量已经直追《马里奥》系列”。而到动画复播前的 1998 年 3 月，游戏的销量突破了 1000 万大关。由此，《口袋妖怪》正式跻身任天堂旗下一线大作行列。这对于田尻智来说，是莫大的荣耀。

和开始的口耳相传比，动画上映的宣传范围也更广泛更直接，原本不接触游戏的孩子们因为被动画吸引而要去游戏中亲身体验一下——哪怕游戏的画面远不如动画中那么漂亮，但游戏毕竟玩的是互动，集合了收集、育成、通信、对战四大要素的《口袋妖怪》游戏仍然把动画迷们的心也抓住了。至于停播那段时间，对于观众和玩家来说，似乎多了更多的期待，期间游戏的热销甚至可以说是渴望动画复播的一种“解渴”方式。

事实上，动画的开播不仅带动了游戏的热销，同时也让《口袋妖怪》的卡牌游戏得以大卖，动画开播前卡片月产量约为 1631 万张，动画开播后则增长到了 4158 万张。而另外的领域——周边玩具方面，也有众多生产厂家来申请销售权，年申请量达到 7500 件（通过的只有 1/20）。

无论是游戏、卡片还是周边，都如久保雅一所设想的那样：动画的热播，让《口袋妖怪》潜在的能量彻底爆发出来了！





动画篇

第一部剧场版

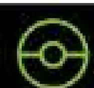
引发轰动的“口袋妖怪震荡”事故终于过去，动画复播之后人气大涨，而就在停播期间，动画制作人们还在着手于另外一个重大的项目，就是《口袋妖怪》的动画剧场版的筹划制作。这里详细说一下剧场版的制作相关的事情。

初期制作目标的确立

《口袋妖怪》的剧场版动画是在“口袋妖怪震荡”事故之前定下来的，具体点说，在首映成功的庆功宴上，剧场版便已经定下来了，这里我们先看看剧场版在策划之初，都有些什么样的内容。



早早敲定的剧场版计划



从时间上看，剧场版的计划定得虽然有些早，但从“趁热打铁”的角度来说倒也算合适。久保雅一似乎要把他的“热卖”理念全部赌在《口袋妖怪》上——他可不光是打算借着动画的热度推出剧场版赚票房的，虽然之前《迷你四驱》的剧场版未能如久保所愿，但现在《口袋妖怪》这个新兴的人气品牌显然更有潜力。而且久保雅一当时把目标锁定为一个被其视为竞争者的动画公司和制作人的某部国民级动画上，虽然在票房上他也有些没底，但考虑到游戏和周边的彼此拉动，也还是充满希望的。如果超越日本国内的目标，说不定可以向海外发展……

这个时候的久保雅一，在外人看来大概已经被胜利冲得有些膨胀了，不过《口袋妖怪》有个天然的优势，就是没多少日式要素，更像一部无国籍动画，而让动画进军海外，本身就要尽少地消除国别文化所带来的差异。但是当时整个日本，也只有吉卜力的作品实现了本土大热并进军海外。此时对于《口袋》来说，更大的课题仍然是剧场版化。

而当时已经取得初步成效的《口袋》的电视动画、游戏和角色周边这三者，是否能带动剧场版尚不得知。而且就算在日本成功，能否在海外获得同样的欢迎也是个问题，不过现在已经没法考虑这么多了，剧场版的制作，已经被提上日程了。



标题的诞生：超梦的逆袭

剧场版首先要确立角色，小智这一行肯定是人类的主角了，火箭队当然也要出来调动气氛，那么主角口袋妖怪是哪只呢？众人很快达成一致：超梦，初代游戏中最强的口袋妖怪超梦。按照当时上映日程上的安排，剧场版是设定在超梦于TV版中出现之后，因为被小智打败，所以剧场版中要反击，而接下来名字的后半动词部分，便来自于《星球大战 帝国反击战》的日文版中的“逆袭”，最后，剧场版的名字便确定为“超梦的逆袭”。

确定下来后，负责剧本的首藤刚志更加忙得团团转，面临着小说、歌词以及只有标题还没有故事主线的剧场版的三重压力。好在将第二稿剧本送到导演那时，差不多就可以定为最终稿了，不过对于追求大热的结果来说，这个剧本也还是有很多问题，首藤刚志做好了被久保雅一提出无数反对的准备，但也决定不打算改变自己的初衷……



▲首部《口袋》剧场版标题中的“逆袭”是受《星战》启发。

眼看着总编剧就要和动画总负责人来一场硬碰硬的对决，没想到在这时“口袋妖怪震荡”发生了，这个意外让整个剧场版的计划陷入了僵局。

海外大目标

虽然“口袋妖怪震荡”事故让首藤刚志计划跟久保雅一坚持到底的尴尬得以避免，但是这个事故显然是更糟糕的。起码对首藤刚志来说，原本认为无懈可击的剧本设定，此时面临了巨大的尴尬。

在第2稿的剧本中是接续TV动画的，所以超梦的诞生、与超梦的相遇甚至打败超梦等等，这些都在TV动画中交代好的。但现如今因为事故，《口袋》的TV动画被停播了四个月——当然，以首藤刚志的能力，就算在这种情况下写出衔接剧场版的剧本也是绰绰有余的，可问题是，作为电影作品，制作时间虽然从企划到完成有一年时间看似宽裕，但剧本定稿却必须在往前4个月前就得完成。

对于久保雅一，这次的剧场版其实有些雪耻的性质，所以TV动画一旦站稳便着手于剧场版，而且以“在全世界叫好”为目标，更对制作人们说过这部动画将直接拿到海外去放映——但这简直是无法想象，以当时来说，日本国内的《哆啦A梦》以及前面那个国民级动画，在海外也是票房平平，所以目标很远大，但几乎没人当真。


▲初代《口袋》游戏中的超梦，是最强的口袋妖怪。

在剧本讨论会上，大家踊跃发言，而最集中的便是之前的设定：最强的超梦因为被小智和皮卡丘打败而逆袭，会不会让人觉得小家子气，所以不能是寻常的设定。于是首藤刚志想到了一定要是不同于通常意义上的“反击”，有了这个想法雏形之后，首藤刚志便想到了深层次的自我质疑：自己究竟是谁？

和自我否定那种消极到极点的失败不同，超梦是对自身存在价值的自问，如此能永远逆袭自己，那么它将永不败北。

剧场版设定的幕后故事

这里收录的是首部剧场版的各种设定的幕后故事，为大家展示细节背后的故事，看剧场版如何一步一步成为一部成功的动画。

超梦与梦幻

首藤刚志在撰写剧场版剧本时，游戏原作的一个设定引起了他的注意：超梦被设定为遗传口袋妖怪，而其名字Mew Two上看，似乎应该还有一个叫做“Mew One”？结果首藤刚志从游戏开发人员那得到了答案：的确有，不过就叫“Mew”，即梦幻。梦幻是超梦的原型，虽然游戏中没有采用，但却被BUG触发出现，孩子们不知道游戏BUG，但却为邂逅甚至得到梦幻而欣喜不已。



于是，原本是一个BUG的梦幻，同时也是一切原型的梦幻，与既是其发展型又是克隆体的超梦，便构成了动画剧场版的主题，超梦始终的自我质疑“我究竟是谁”的主题便可以明确下来。但是这个设定能让海外观众买帐吗？真如久保雅一说的直接拿到海外播放简直难以想象，当时很多3小时的日本电影到海外上映往往都剪成1个半小时，将只有日本观众才能理解的剧情去掉，故事反而简明易懂。的确，在动作戏上，全世界观众的欣赏眼光大同小异，但这和编剧没关系，而精彩的台词却可能在翻译为外语后丧失其本源的精巧——总之，故事和主题需要好好构思。好在有前面所说《口袋妖怪》有着先天优势：无国籍感。而剧情上，则一定要简洁明快。

针对幼儿的短片

剧场版有深度，可以大大扩展观众的范围，更多的人会为这个话题吸引，而孩子们即使暂时无法理解其深意，但剧场版动画在巨大银幕上的大魄力激战也足以吸引孩子们。而为了让更小的幼儿也看得开心，剧场版还专门加入了短片，这个短片没有任何人类出场，只有口袋妖怪。而且和之前TV动画17集《巨大口袋妖怪之岛》中不同，这次的口袋妖怪们不再用人类语言，只是用少许的旁白和丰富的肢体语言来表达其意思，便可将意识表达得非常透彻——当然，这也和本身剧情的幼儿向所以内容简单有关。



不过这个精彩有趣、连大人都能看到笑出来的短片的剧本，并非出自首藤刚志。首藤刚志之前曾用3年三年时间从事短片作品《动画世界》的制作，在制作中他悟出了一个道理：做一个短片容易，但要做一个看似拙稚、却能被称为杰作的短片，要比做一个长篇杰作还难。

由于负责长篇部分实在是力不从心，短片的剧本便交给了其他编剧，而首藤刚志自己，则全身心地投入到《超梦的逆袭》的创作中去了。



“我究竟是谁”的质疑

剧场版剧本设定的主题，便是超梦对自身的质疑：自己究竟是谁。而首藤刚志在创作这个剧本时，也在质疑“我究竟是谁”这个主题，他并不怀疑这个纠结的主题在日本能获得成功，但真的能如久保雅一所希望的那么走向世界么？和日本的八百神明多神信仰不同，西方国家都是对一位绝对的神的信仰，如果在这种宗教文化下，当你去问神“我究竟是谁时”，神便会回答：“你是神的孩子。”结果这个本来可以很深奥的问题，便被轻松解决了。就算不说宗教，当孩子们看了剧场版后问了父母自己究竟是谁时，孩子的父母应该不少也会回答：“你是爸爸妈妈的孩子啊。”于是又被轻易解答……



▲一睁眼，超梦就自问自己是谁。

不过在对这个主题的纠结中时，首藤刚志突然想到：基督教文明，可是有文艺复兴的……而首藤刚志，将在这里找到他的突破点！

文艺复兴与自我认知

相信很多人都很熟悉文艺复兴，这是欧洲 14 ~ 16 世纪时各种绘画、雕塑、喜剧等艺术的又一次高潮。虽然是打着复兴古希腊、古罗马的古典文艺的旗号，但本质上却是从艺术文化领域作为切入点，来反抗教廷神权而唤醒人权，让人们摆脱教会所宣扬的一切听从上帝，而重新审视“人类究竟是什么”这个被称为黑暗的中世纪中被教廷垄断的话题。当人们发现基督教诞生前的古典时期便有如此灿烂的文化时，文艺复兴开始了。但复兴并没有在文艺领域止步，最终促进了教派分离、宗教改革以及各种变革，基督教最终成为今天的继承着人文关怀但不再束缚思想的现代宗教。


▲文艺复兴的本质正是以复兴古典文艺为发起的反神权思想启蒙。

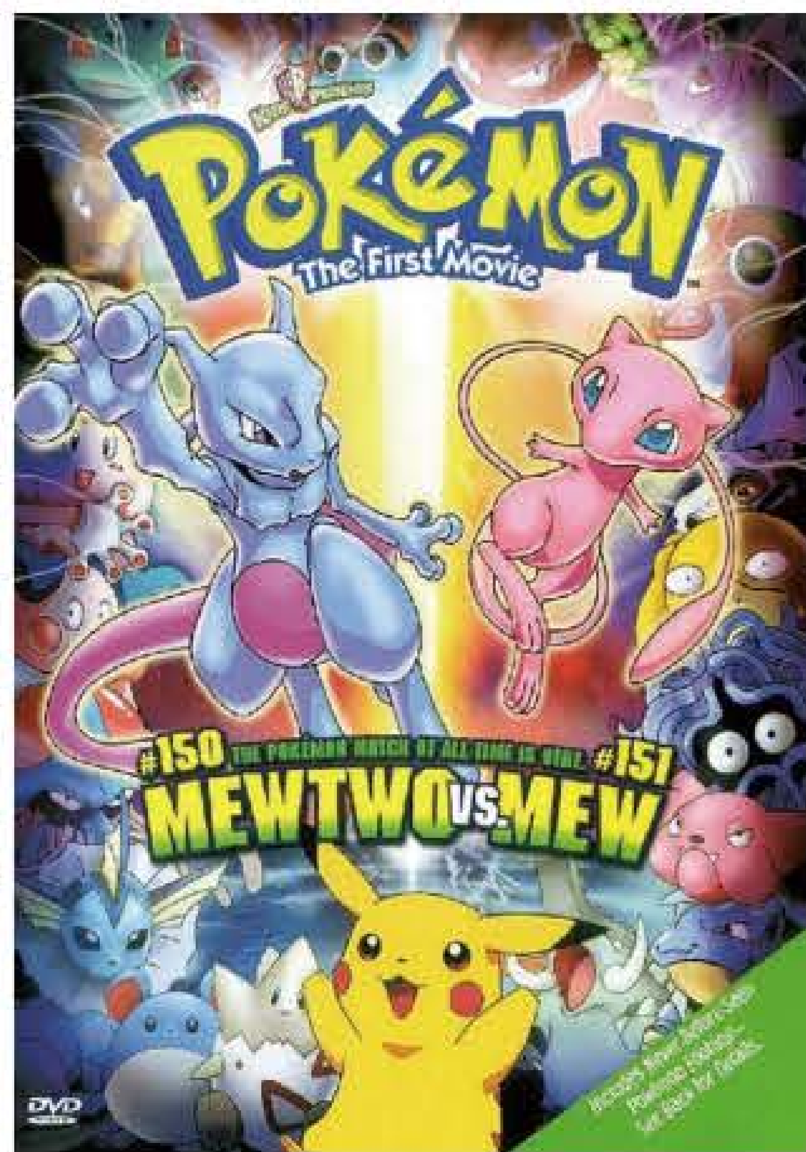
既然西方经历过如此轰轰烈烈的思想变革，那么“我究竟是谁”在海外是否能被接受的顾虑，似乎也可以尘埃落定了。

寻找自我的过程

如果结合剧情，我们会发现，标题中的“逆袭”，其实就是一个在自我存在意识的迷茫中寻找自我的过程。作为游戏玩家，超梦当然有其无可替代的存在价值——最强口袋妖怪。而火箭队也是这么想的，所以坂木老大也很需要他。

但是这些都无法让它确认自身的存在意义，因为它清楚，它对于火箭队，只是一个为了达成目的而存在的道具，相比其他来说只是更强，但道具的身分不会变，所以它对火箭队的认同并无好感，同时对自己的存在意义也更加迷茫——不过还是那句话，它是在思索自己的存在意义，而非否定，所以超梦并不会自杀。而这个话题只要提起，那么几乎每个人都会去思索去寻找答案，如此这个自我质疑便可以达成共鸣。

所以首藤刚志认为，电影的确可以超越宗教和民族的，即便是海外播放，也都将会获得诸多的认同，因此更要竭尽所能去把剧本写好。



▲《超梦的逆袭》的英文海报，在海外版也大获成功。

催泪弹首藤

想要把剧本写好，首藤刚志还要面临一个尴尬：那就是无心给自己成就的“催泪弹”这么一个名头。早些年首藤刚志曾经负责了一部 1 个半小时的动画《杜子春》的剧本编剧，在芥川龙之介的原作基础上加入了中国的故事和传说，而快到结局时原本不可开口说话的杜子春情不自禁大喊“母亲”的场面，让观众们为之落泪。因此催泪片领域的著名的总导演斋藤市武对首藤刚志大为称赞：只要有首藤君在，后面的 10 年也不用担心。

不过这并不是首藤刚志想要的结果，他一直是致力于在片中表现主题：我究竟是怎样的存在。所以在结尾处喊出母亲时找回自己，而这一幕却恰恰打动了日本人心目中母子情深的情节，所以首藤刚志便很不情愿地成为了著名的催泪片编剧。无独有偶，《超梦的逆袭》的主题，同样也是作为主角的超梦则在质疑“我究竟是谁”。

在最初的框架设定中，就是超梦、梦幻、小智所参与的激烈大魄力的混战，但怎么来实现呢？大家便展开了各自的想象，集中的意见是：小智最终胜出，但获得了沉重的代价。要多沉重？有人主张让皮卡丘为友情而死，一旦观众的泪腺被发动起来，那么一定会大卖。



当然，最后成型的剧本中皮卡丘并没有死掉，反而是小智差点死掉，当皮卡丘悲鸣着试图用电击唤醒小智时，又有很多观众为之感动含泪，这一幕被誉为“令人热泪盈眶的名场景”。尽管这一幕是导演加进去，与首藤刚志这个编剧没多大关系，但“催泪弹首藤”这个效应，还是延续下来了。

会说话的超梦与声优市村正亲

尽管首藤刚志对于让口袋妖怪开口说人话这个设定是持保留意见，但是超梦的设定实在是太深邃，其很多意思显然不是肢体动作或简单的字幕可以表现出来的，加上是神一般存在的超能系最强口袋妖怪，所以纠结再纠结之后，超梦还是被确定为会说人类语言的口袋妖怪，而且雄浑低沉的声音也的确为其大BOSS的身分加分。


▲市村正亲

超梦的配音由市村正亲献声，某种程度上说，市村正亲在电视、偶像团体这些圈子里名声并不响，而是在表演和音乐剧上的知名人物，演技精湛而积极向上。而当制作人们找来市村正亲确定为超梦配音后，首藤刚志也是喜出望外，因为首藤刚志在为《超梦的逆袭》写剧本时，是以极其破天荒的一种形式开始，让颇具魅力的低沉男声自问：“我究竟是谁？”

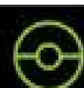
这个开始直接点上主题，而对于成长期的孩子们和青少年，这句话也极易引起反思和共鸣。首藤刚志想要让那些将要谱写自己今后人生的孩子们听到这句台词！

但是，这句话一定要有左右听者今后人生的深邃力量，如果说得毫无分量，那么这个开场便会成为一个没有任何实质的笑话。为了让市村正亲了解超梦，首藤刚志花了几个小时时间就写好了标题前剧本部分的超梦介绍，而市村正亲的理解之透彻也令首藤刚志惊讶。

最终，剧场版的开头，由市村正亲那句深邃而低沉的自白：“我究竟是谁？”成功吸引了观众，整部电影的深度，便也在开始时得以定了下来。



梦幻：从毒舌到天然



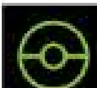
虽然超梦的人类语言为其大大加分，但超梦的原体梦幻却并不会说话，始终以一个很好奇的可爱小生物的形象出现。其实在最初的设定中，梦幻也是和超梦一样会说话的，而且不仅会说还很毒舌，多次说出“你就是个复制品”这种直接打脸戳心窝子的话来狠狠地刺痛超梦，从而让超梦质疑自己究竟是谁、进而实现主题中的“逆袭”。

不过这个设定有一个很不协调的问题，就是梦幻的外表十分可爱，看起来似乎手无缚鸡之力，如此天真可爱的形象和机关枪似的专挑刺痛人的话去说的残酷做法真的合适么？

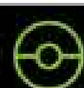
对此，汤山邦彦则给首藤刚志一个建议：梦幻不用像个话唠那样说个没完，只是毫无心机地在超梦面前出现，这种无意识的刺激，反而更能刺激超梦的神经。这让首藤刚志茅塞顿开，觉得这个点子实在是太棒了，于是立刻开始了这个场面剧本的描写。



▲最终，梦幻的设定从毒舌变成了天然可爱的小生物，但对超梦的刺激更大了。



非亲缘但同基因



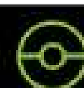
不得不说，超梦与梦幻这个设定真的是非常精彩，超梦和梦幻，从基因上说是关联的，但是这种关联并非是自然的血缘关系，而是人类用科技强制造就。所以当二者相见后，便会各有各的反应。

“原型就在眼前，那么我这个复制品，是什么呢？”自问中的超梦，一方面是独一无二的，但是面对原型又有深深的空虚感，所以原型的存在即是威胁！

而对于梦幻，虽然天然天真，但是见到自己的复制品如此大出风头，也并不甘心，所以置身事外地看了一通口袋妖怪们原型与本体的战斗后，便也和超梦开战——在梦幻的心目中，超梦再怎么强大也不过是自己的复制品，仅此而已。



我们都存在着



其实即便到影片的最后，梦幻与超梦究竟谁强谁弱，在剧场版中也没有体现出来。但本体与克隆体之间的孰强孰弱这个话题，本身是否给出答案也没多大意义。最重要的是，梦幻和超梦都认识到了：无论你还是我，我们都是存在着的。接下来，他将带着这些已经诞生并活着的克隆口袋妖怪们，继续活下去。

活着，本身就是答案。



▲去广阔的天地一起去寻找答案吧！



设想不同但结果很棒



在首藤刚志构思着用那一句自白直切主题开场时，他在想这个提案会不会被负责总事务的久保雅一否决。不过当时久保雅一正为“口袋妖怪震荡”的事而奔波，甚至无暇对首藤刚志的这个剧本来提出意见。

最终在剧场版上映后，其热度也超过了久保雅一等很多人的预期。某种意义上说，这部剧情灰暗、华丽度不足的剧场版成品和久保雅一所期待的甚至截然相反。所以即便影片热映时，还有人告诉首藤刚志：久保雅一虽然还是有些怨言。但是最终成绩毕竟还是取决于观众们是否喜欢，因此虽然和久保雅一设想得不大一样，但这个结果却也完全符合久保雅一对首部《口袋》剧场版的巨大期待。

1998年7月18日，饱含着制作人们的心血和期待、又在“口袋妖怪震荡”事故中耽误了4个月的剧场版终于来了，42亿日元的票房超出了投资额的14倍，更出乎了包括动画制作方在内的所有人的意料。从此以后，每年7月，口袋FANS都会迎来一部新的《口袋妖怪》剧场版，一直到今天。









后序篇

从口袋公司走向世界

《口袋妖怪》的动画得以复播，而动画的剧场版也终于成功首映，那么久保雅一所说的要在全世界获得叫好叫座的目标又怎样了呢？首先，要走出日本……

口袋妖怪公司记事

《口袋妖怪》的版权在任天堂、Creatures和Game Freak这三家手中，而随着《口袋妖怪》的业务扩展得越来越大，此时便需要成立专门的公司来对《口袋妖怪》相关的事务进行管理了。这部分我们来说口袋妖怪公司前前后后的事。

Tomy的豪言与永谷园的咖喱


▲Tomy非常热销的周边之一——掌中皮卡丘。

在《口袋妖怪》游戏热卖之时，商业嗅觉敏锐的玩具周边厂商们立刻察觉到了其中的商机，开始陆续申请使用口袋妖怪的形象来制作各种玩具、文具、日用品等。1997年全年的申请累计有7500款，而获得批准的占其中的1/20。

Tomy便是其中获得申请的厂商之一，因为发现了《口袋妖怪》潜力巨大，在1月便宣布其《口袋妖怪》的周边商品的营业额将达到100亿日元，这个高调的宣布引来了一片质疑，虽然游戏卖得够火爆，但达到100亿日元是不是夸张了点？结果Tomy方面自己也没想到，由于动画的热播，这个看起来有些离谱的目标，竟然在当年的10月份便达成了！这一目标的给了Tomy极大的动力，除了普通的毛绒娃娃这些，还开发出诸如掌中皮卡丘等新产品。到1998年，Tomy的销售额达到了574亿日元。

而在口袋妖怪周边的销售热潮中，除了玩具厂商踊跃加入周边开发，食品公司也都纷纷来申请口袋妖怪的形象使用，其中永谷园推出的牛肉味和火腿味的“口袋妖怪速食咖喱”的销售额也突破了10亿日元。

以《口袋妖怪》游戏的火爆开始，“口袋妖怪”这个品牌带动的不仅仅是游戏和动画，还有众多玩具厂商、周边厂商、服装厂都从中获得了大量收益。时至今日，与Takara合并后的Takara Tomy、永谷园这些厂商，也依旧是口袋妖怪公司非常亲密的合作伙伴。

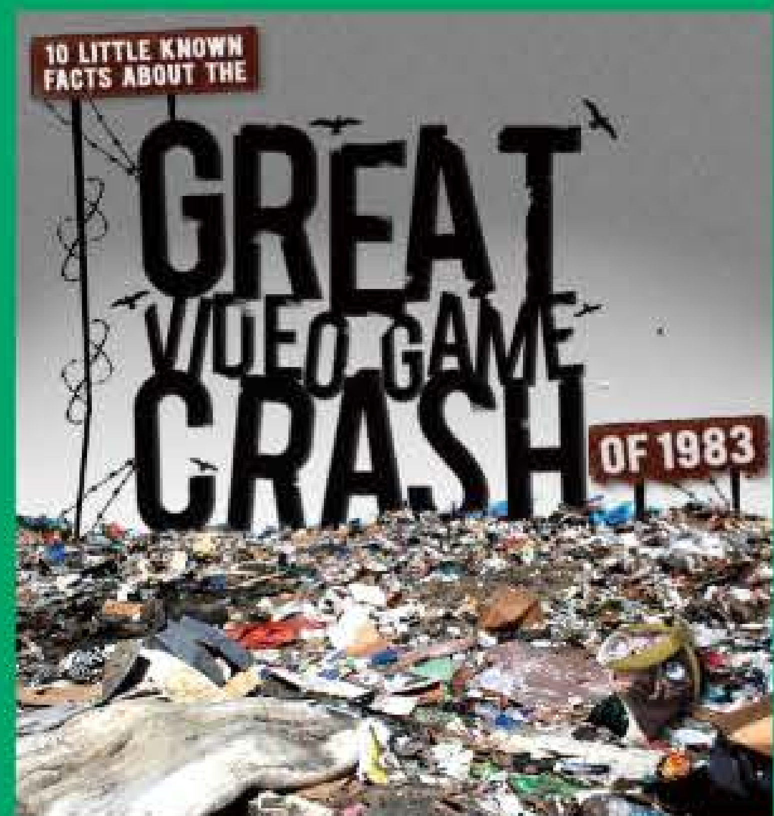
口袋妖怪中心和口袋妖怪中心公司



从游戏发售到动画热播，再到“口袋妖怪震荡”后的续播，在游戏、动画、漫画、卡片、周边等各领域都取得成功的《口袋妖怪》，已经成为了一种社会现象，任何和“口袋妖怪”搭边的产品都会热卖，大量的授权申请纷而至而且越来越多。这个时候说版权持有方们数钱数到手软也不夸张。

但石原恒和这些元老们在这种热潮下，反倒更加冷静了。热潮之下，作为最大受益者的版权方，这时应该做的不是趁热捞钱，

而是该考虑如何让其中的偶然成为必然，让热潮持续下去——而不是作为一种流行符号，经过短暂一阵风的火热后便被取代直至被遗忘。

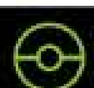


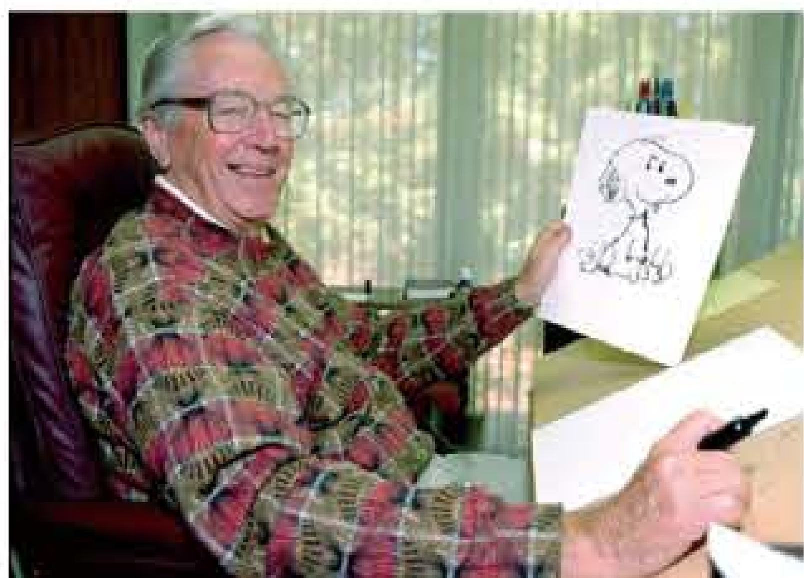
▲曾经非常热门的、"雅达利崩溃"事件的主角雅达利2600主机，为游戏及很多产业敲响了警钟。

说起来，就在任天堂的FC火起来前，曾经有一个风靡世界的雅达利2600游戏机，但因为各种粗制滥造的游戏不加审核地推出，最终引起了用户报复性的抵制，爆发了著名的"雅达利崩溃"，因此任天堂在审核游戏方面近乎苛刻。到了1998年《口袋》大热时，尽管任天堂的苛政已经使第三方大量投奔到对手PS旗下，但石原恒和这些元老们觉得，让这个市场这个品牌长期健康发展，作为版权持有方，依旧有必要对产品进行严格审核，并设立口袋妖怪中心专门销售获得授权的口袋妖怪周边，从生产到销售环环实行监督，保证让购买者买到高质量的口袋周边。

1998年4月25日，随着销售口袋妖怪的各种商品的口袋妖怪中心在东京日本桥开业，口袋妖怪中心公司也成立了。除了进行产品审核以及授权品专卖，口袋妖怪中心公司也负责筹划各种活动，用以提高和口袋FANS之间的互动。

同年的11月14日，口袋妖怪中心大阪店也开张了。

 社会活动的合作 

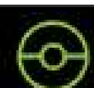

▲史努比之父去世后，史努比自身商业影响的下降，使得卡通形象的存在感被动漫界重视起来。

2000年，77岁的史努比之父查尔斯·舒尔茨因病辞世，作为世界三大人气卡通角色之一的史努比由于缺乏查尔斯·舒尔茨那种亲子般的经营，因此其商业影响力也受到了不小的冲击。久保雅一后来评价此事时说："对于创造出来的角色，维持存在感是非常重要的。"

而早在获得《口袋》动画制作许可之后，久保雅一便已经开始了对于如何增加口袋妖怪的存在感的思考和努力。而这种存在感的体现其实是无处不在的，包括在生活各领域都会出现的迪士尼卡通形象、广场上的凯蒂猫卡通像……那么口袋妖怪将如何去打造这种存在呢？当报纸、电视广告、甚至广场上到处都可以看到口袋妖怪，那么口袋妖怪就真正地走入到了人们的生活中了。

其实在口袋妖怪中心开业的第二天，也就是1998年的4月26日，口袋妖怪中心便面向全日本举行了一次卡片大赛——口袋妖怪卡片日本全一争霸赛。但这样的赛事本质上和以前《Corocoro Comic》举办的各种活动没有什么太大区别，都是口袋妖怪官方举办的与消费者的互动活动。这些距离"口袋妖怪出现在生活中"还是不够的，于是，口袋妖怪中心公司又与日本铁路公司（JR）、全日空航空公司（ANA）进行合作。以1998年7月1日第一架口袋妖怪涂装的客机试航，其后日本铁路公司与口袋妖怪中心公司联合举行的STAMP RALLY活动，日本铁路上也开始出现口袋妖怪涂装的电车，一直到今天。


▲口袋妖怪涂装的客机和电车。

 版权会与商品化提案 

为了保证口袋妖怪每款每批产品的质量，石原恒和等决策者们成立了口袋妖怪中心公司并设立口袋妖怪中心，除了质量审核，商品化物品种类本身也是一个审核对象，而石原恒和发起主办的版权会便负责主审这些企划项目。版权会的参与方除了任天堂、Creatures和Game Freak这原有的版权三方，还有小学馆和东京电视台这两大动画制作方，出席人数在10人以上。

厂商如果要取得口袋妖怪的产品授权，便先将企划书及样品送到小学馆制作社，然后小学馆便在每周召开的版权会上将送来的提案和样品进行审核讨论。田尻智回忆起版权会议成立之初时曾评价说版权会是相当消耗能量的事。因为在版权会成立之初，每次他们便都要讨论大约150个左右的样品，即使每件2分钟也要讨论5个小时，而且数量越来越多，到2001年，每次版权会需要审核讨论的样品已经超过400件，从下午一点开到晚上六七点钟也不奇怪。石原恒和表示：不管讨论到多晚，也要对每件产品仔细研究，必须保证产品质量，否则失败品便会玷污"口袋妖怪"这个品牌。除了审核讨论，如果有可以改进的地方，版权会还会对递交提案的厂商提供建设性意见。

后来有厂商小小总结一下，成立之初没通过商品化提案的周边中，非常有代表性的有如下三种：

1. 蜡烛，因为角色会随着蜡烛融化，而且会在融化中变得扭曲……

2. 食品外包装，当时否决的原因是口袋妖怪的图案只出现在包装袋上，有点"标题党"的嫌疑。

3. 无需墨水、只要涂上唾液就可以盖印并且可以吃的印章，属于玩具零食二合一的东西，这是日本国外的企划案，但口袋妖怪中心公司根据日本当时"不能拿食物来玩"的卫生标准而未予通过。


▲口袋妖怪烛灯鬼，但不会把自己给烧掉。

 重新改制的口袋妖怪公司 

当《金·银》公布后，已经有400多家公司出品了1万多款口袋妖怪的相关周边产品，而这份由任天堂独自把持的巨大利益也招致来了各种传言，坊间甚至流传出《口袋妖怪》新作会登陆任天堂掌机以外平台的小道消息……传言虽然捕风捉影，但对任天堂来说，将口袋妖怪中心公司进行改制，确立自身对《口袋妖怪》的绝对控制权，倒是当务之急。

2000年10月，口袋妖怪中心公司进行了重组，改名为口袋妖怪公司。除了原本的任天堂、Creatures、Game Freak这三家版权持有者，小学馆、东京电视台和JEKI东日本企画也成为了新股东。由于又加入了三家股权持有者，任天堂对口袋妖怪公司的股份从原本的50.1%降到了30.1%，尽管看起来降了，实际上任天堂进一步加强了对Creatures和Game Freak的股份占有率，仍是口袋妖怪公司各方中最具实际决策权的大股东。改制后的公司将版权收益分为游戏和动画周边两大部分，游戏利润仍然是原版权三方分配，动画以及其他周边的利润则由公司的六家股东按股份比例分配。



口袋妖怪中心公司更名为口袋妖怪公司后，开始大规模地扩展海外业务，2001年11月，首家海外开设的口袋妖怪中心也在纽约开设。以"口袋妖怪"这个品牌的游戏为中心，多种业务开展的商业模式，终于开始完全走向全世界了。

海外出征

任天堂因为《口袋妖怪》而使得GB主机获得重生，而远在地球另一端的美国任天堂，当然也会注意到此事，于是，引入《口袋妖怪》游戏的计划开始了。

把《口袋》带到美国


▲美国任天堂的开拓者荒川实

美国任天堂（Nintendo of America），简称NOA，第一任社长荒川实从小出身在富豪之家，1972年在圣诞派对上结识了山内溥的女儿后没多久结了婚，成为了山内溥的女婿。当任天堂开始海外经营计划后，荒川实便被便被派到美国去开荒。这位富家子弟行事风格大胆冒险，1981年便把NOA的总部搬到西雅图，除了是因为坐落在科技产业中心，也与便利的海运码头有直接关系，比起日本任天堂，当时美国任天堂更多的是做推广和翻译，除此之外还有一项重要工作，就是分析该软件在美国的前景。在荒川实与众人的努力下，美国成为了任天堂的“第二故乡”。到了N64时代，即使N64在日本的处境非常不佳，但在美国依旧有一大票FANS拥护，而这与荒川实他们的努力是密不可分的。

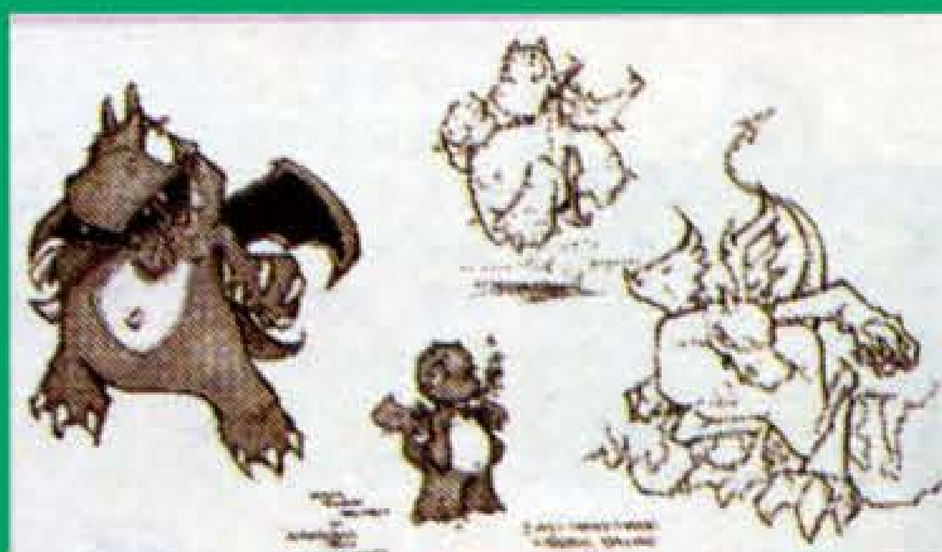
荒川实是个颇有眼光的人，《大金刚》在美国的推广、《俄罗斯方块》的版权收购等等都是在游戏业界颇为著名的大手笔。而当日本那边出现了《口袋妖怪》热潮时，荒川实也非常为之好奇，就于1996年秋从日本将《口袋妖怪》带到了美国，此时《口袋妖怪》已经达成了200万的销量。而他带来《口袋》的目的，就是让美国这面的员工们看看，这款在日本造成轰动的游戏在美国会有怎样的前景。

被否认的游戏引入提案

当荒川实把《口袋妖怪》的游戏带回后，公司的高层以及负责引进和推广的人员们就在NOA总部开始试玩，但是从大家的态度来看，似乎都没有提起多大兴趣，纷纷放下，只有一个坚持玩了10个小时的员工才说“有意思”。

当时的NOA副总经理麦克福田在回忆当时的情景时说，那个时候没人觉得这款游戏会在美国成功。系统是很棒，但是口袋妖怪们的外形并不合美国人的口味——口袋妖怪们都非常可爱，但美国人喜欢的是酷、帅气的东西，然而这些可爱的口袋妖怪们横看竖看都和酷字搭不上边。

事实上，除了怪物形象，GB游戏简单的黑白画面，也是众人担心的重要因素。当时的美国市场，PS、SS、N64三大家用机的竞争正激烈，而玩家们的口味，也早已随着家用机大战进入了32位机时代，这样的画面能否让强调画面表现的美国玩家接受，确实很让人心里没底。


▲NOA当时找人重绘后的口袋妖怪，然后不得不放弃……

不过游戏已经在日本用销量证明了其巨大的魅力，既然眼下大家担心不被接受的是形象风格上的问题，便有人提议找画师重新画下。不过NOA没有游戏开发部门，于是便雇了些画师尝试重新绘制口袋妖怪。很快，重绘的口袋妖怪陆续交了上来，但荒川实总觉得这些重绘后的版本少了些什么……最终，重新绘制的计划也取消了。

但这么热门的游戏如果就这么与美国市场失之交臂，荒川实自己也不甘心，可总不能顶着大伙的反对意见一意孤行下去，那么还有没有其他办法呢？

迂回策略：动画打开市场

就在NOA的员工们为该如何让美国玩家来接受这些和酷毫不沾边的口袋妖怪们而大伤脑筋时，《口袋妖怪》的动画在日本开播了，受到动画热播的影响，《口袋妖怪》游戏的月销量达到了40万，发售9年之久的GB主机的销量也在节节攀升。听到日本任天堂总部那面传来的接连喜讯，荒川实的豪赌心态再次萌发起来——与其在游戏上纠结，不如从动画上着手。《口袋》动画在日本能大大带动游戏销量，美国也可以试试。

之所以说荒川实的这个念头是个豪赌，是因为美国的地域非常大，一部动画、一款游戏在日本可能很快会在全日本都火起来，但在美国去没那么容易。在此之前，即使是人气火爆的《大金刚》，NOA为了将其宣传遍全美，也要花上400万美元。而这次《口袋妖怪》动画，按照荒川实的计划，NOA至少要砸进去5000万美元。

而日本那边，自从1997年4月《口袋妖怪》的版权三方成立口袋妖怪中心公司后，便也商讨起海外发展计划了，这么大的市场只在日本国内扑腾实在是太浪费了，更何况美国有任天堂庞大的用户。无论是NOA还是口袋妖怪中心公司，都希望让《口袋妖怪》登陆美国，两方一拍即合，于是便开始了《口袋妖怪》走进美国的第一步——动画。


▲盖尔・蒂尔登

决定引进《口袋妖怪》的动画，首先要做的是宣传，之前曾在FC引入美国时成功负责宣传工作的负责人盖尔・蒂尔再次担任《口袋妖怪》的宣传重任。盖尔・蒂尔做的第一件事，是把日文版的《口袋妖怪》动画的第一话放给孩子们看，竟然获得了很高的评价。于是盖尔・蒂尔登更加坚定了她的观点：起码对于孩子们来说，口袋妖怪可爱的形象未必如大家说的那样不受欢迎，更何况进化后帅气的也不少。

既然突破了风格上的桎梏，接下来就可以考虑如何消除地域文化的差异，让更多的美国人来接受《口袋妖怪》的动画了。



▲在媒体上登载《口袋妖怪》的漫画也提高知名度的重要手段之一，这是当时刊登在美国报纸上的《口袋妖怪》漫画。

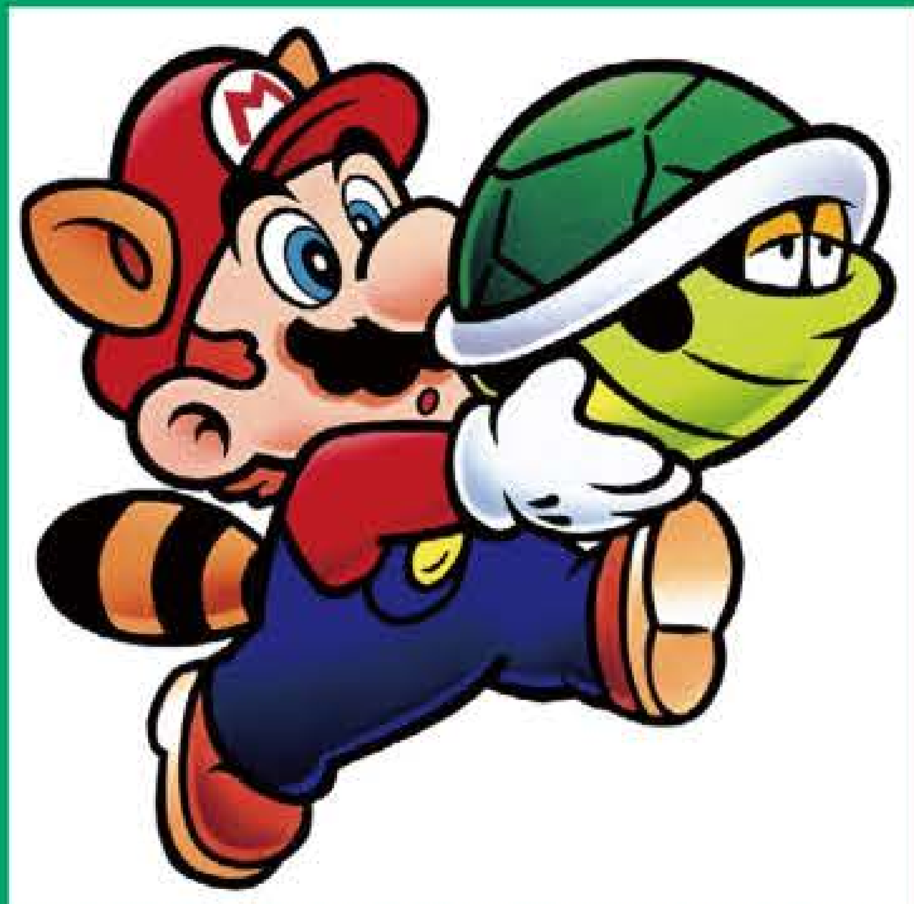
加入更多美国元素



▲日本国民级RPG《勇者斗恶龙》，但在欧美始终反应平平。

地域文化是个很奇特的东西，在早期的游戏中，由于机能的关系，游戏本身的文化内涵也有限，比如《太空侵略者》，你也说不清它的风格到底是日式的还是美式的。而FC早期

的忍者游戏和美国英雄主角的动作游戏，其实也没能表现出太多的地域文化区别，只是换了主角而已。但随着游戏类型的日渐丰富，融入游戏中的文化便在潜移默化中有了地域文化之分，而这种文化差别往往会导致作品在其他文化中的水土不服。而任天堂的游戏之所以能被全球玩家认可，正是得益于其全球化口味的适应，出道颇早的任天堂，在设计游戏风格时，也都将东方玩家和西方玩家的接受习惯一并考虑进去。像马里奥、林克这些老牌明星，实在很难说清其风格上究竟是日式还是美式。


▲任天堂的厉害之处便是塑造了一大批完全没有区域文化限制的游戏和角色。

而《口袋妖怪》和任天堂的老牌经典最大的不同，是作为第二方推出的游戏，从制作到发行考虑的都是日本国内，动画制作时也完全针对的日本观众，虽然本身的国别特征并不明显，但NOA认为还是有必要做得更深入——在不改变人设和画面的基础上，把《口袋妖怪》做成一个对应美国人口味的动画。

首先是口袋妖怪的名字，在取名时，口袋妖怪的名字撷取了不少外来语。像皮卡丘是主角，而其名字无论是日文、英文还是翻译成中文，都是几乎一样的读音。但有些就不一样了，比如皮皮，日文和中文这么称呼，这种叠音都会让我们想到一个小可爱的形象，但作为英文显然让人捉摸不清，索性，给皮皮命名为Clefairy，意为音符精灵，着重展现其月球漫步般跳跃的特点。此外，像沙瓦朗、艾比郎，为了体现其格斗家的特点，都直接用李小龙、成龙两位美国人熟知的东方武打明星的名字来命名，即Hitmonlee和Hitmonchan。


▲两个格斗系精灵，分别以李小龙和成龙两个美国人熟悉的东方武星来命名。

仅仅是名字上的改变是不够的，其他方面也都要根据美国人的口味来进行变更，其中日本和美国对少年的概念差异尤其大。在日本的文化中，少年基本都是热血小正太，就像大多数的日本少年动漫中的主角一样；而在美国文化中，少年则基本处于青春期，如哈利·波特以及各种美国的校园剧中主角。于是，主角小智虽然10岁，但美版中还是赋予了其青春期少年特有的沙哑嗓音，而小霞的女声，同样也更倾向于美式动画中的少女声。

除此之外，什么时候播出也是NOA的人们需要认真考虑的问题，美国的小学生都有双休日，但星期天上午孩子们往往都被家长领到教堂去，而周日的节目往往也是宗教相关。但周六却不同，每个星期六的早晨，人气节目“WB儿童频道”都会播放《超人》、《蝙蝠侠》这些美国本土大受欢迎的动画。最终NOA决定，就将《口袋妖怪》动画的时间放在周六早晨的WB儿童频道内播放。

1998年5月28日，美国E3展上，时任美国任天堂主席霍华德·林肯的演讲中，向世界宣布了《口袋妖怪》将要登陆美国的计划，而动画，将是《口袋妖怪》走进美国的开始。这意味着，NOA方面已经准备就绪了！


▲前NOA主席霍华德·林肯

动画：一炮打响

1998年9月7日，经过精心准备的《口袋妖怪》动画，开始在美国上映。


▲小智和他的伙伴们，终于“踏上了”美国。

充满大自然风格的《口袋妖怪》动画吸引了大量美国观众，而口袋妖怪方面为美国观众加入的美式要素也让美国观众没有任何的文化不适感。如果各位有兴趣的话，看看美国上映的英文版《口袋妖怪》动画，会了解得更清楚。

能够有优秀的成绩除了NOA和口袋妖怪中心公司的努力，以及动画本身的优秀，还有很意外的一点，就是我们前面说的在日本闹得非常轰动的“口袋妖怪震荡”。当消息传到美国后，立刻引起了美国人的好奇，美国的动画《辛普森一家》等也都恶搞了这起事件。在美国民众看来，这实在是太新鲜太猎奇了，到底怎样的片子会把人看晕？富有挑战精神的美国人于是对动画更加充满了期待——结局自然让老美们很失望，因为引发事故的这集，已经成为一段黑历史被永久封存了。

游戏跟进

动画的热映让NOA和口袋妖怪中心公司的人们的期待成为了现实，就像E3上霍华德·林肯的发言那样，动画只是一个开始。9月28日，挟着动画热播的热潮，《口袋妖怪》游戏也发售了，在动画中被打动观看小智和口袋妖怪冒险战斗的观众们，终于可以在游戏中亲自带着自己的口袋妖怪战斗了。从动画到游戏，《口袋妖怪》的热销让人们再次发现了游戏最根本的乐趣——好玩。比起动画的精美，游戏的画面虽然可以称得上简陋，但游戏特有的亲身参与的互动性依旧获得了大量美国口袋FANS的认可。



▲初代《口袋妖怪》的美版封面。

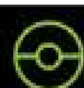
与动画相比，游戏本身在国别特征上更加模糊。但在可更改内容上，游戏也不像动画那样可以在配音风格上大做文章。于是在各种细节上也尽量针对美国人的口味做了调整，虽然游戏不像动画那样在配音风格上大做文章，但NOA和口袋妖怪中心公司还是做了用心的修改。大的方向上，比如美版的两个版本是《红·蓝》，在为什么选择“蓝”做美版首发版本的问题上，口袋妖怪中心公司方面的解释是由于美国星条旗上左上是白色星星蓝底，希望能以此获得更多以星条旗为荣的美国人情感上的认同感。而细节上，也不乏各种用心的改动，比如常磐市上方躺在路口挡路的人，日版中是一个喝醉的醉鬼，美版中则是一个因为喝不到咖啡而闹情绪横躺在路上的大叔，这一设定恰恰来自于当时美国禁止在可能面向小孩子的全年龄作品中出现酗酒的话题。

TV动画、游戏都如预期计划的那样取得了成功，而美国方面的计划也都在加紧实施，到了1999年1月，《口袋妖怪卡片游戏》也在美国发售并大受欢迎……

经过美国任天堂和口袋妖怪方面的努力，让《口袋妖怪》从日本到美国，在跨越了地域文化差距颇大的两个国家的两个市场上都取得了成功，而接下来，这个成功模式将被用到全世界，让更多的人认识口袋妖怪并认可其趣味性。



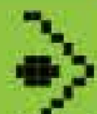
▲美版中躺在路中挡路的光头大叔是因为没有咖啡喝闹脾气……

 走向世界 

随着美国市场动画的热映，1998年的11月，《口袋妖怪》动画又分别以“宠物小精灵”和“神奇宝贝”之名在香港和台湾两大华语地区播放；次年，也就是1999年1月，动画同样以《宠物小精灵》为名在中国大陆各电视台开播；9月，在德国、法国、澳大利亚、荷兰等国家也相继上映。随着动画在欧洲引发的热潮，《口袋妖怪》游戏也以与美国同样的《红·蓝》版本，从1999年10月开始，在英国、法国、法国、西班牙等欧洲国家发售，并都取得了预料中的成功。



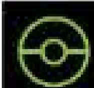
从日本到美国，以动画为契机，《口袋妖怪》真正地走了全世界，并在全世界范围内掀起了一股有一股的口袋妖怪热潮！

树大招风：超能力大师起诉 



▲2000年，现实中的“超能力者”与《口袋妖怪》中的超能力精灵因为打官司而并列起来。

1999年和2000年，围绕《口袋妖怪》发生的大事发生了不少，而其中的重大事件，除了《金·银》发售以及前面说的口袋妖怪公司改制，火遍全球的《口袋妖怪》也遭到了其他领域的著名人士——尤里·盖勒的控告。尤里·盖勒认为，《口袋妖怪》游戏中的勇吉拉，无论是名字还是弯曲汤勺的特征，都涉嫌侵犯了他的形象权和姓名权等，为此，尤里·盖勒要求任天堂公开向其道歉，并索赔1亿美元。

 冷战时期的风云超人 

尤里·盖勒在70年代是轰动世界的人物。当时美国和苏联两个超级大国的军事争霸将世界的格局带入了冷战时代，除了常规的军备外，诸如星球大战计划、心灵术特异功能军备竞赛等现在看起来近乎玄学的东西也都被两国军方提上日程，互相制造烟雾忽悠对方。而尤里·盖勒，正是在美国军方被苏联的特异功能研究给忽悠得晕头转向时来到了美国，并大受重视。



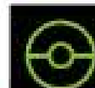
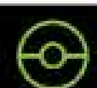
▲当时尤里·盖勒甚至自称是“外星文明的使者”。

1946年出生于犹太家庭的盖勒据说自小便能在家知道爱好打牌的母亲当日的输赢，长大了从以色列陆军退役后在一家纺织厂工作，工休时经常用各种奇妙的表演来给大家增添乐趣的同时，也给自己赚些零花钱，当他表演特异功能的日收入已经相当于自己工作一周的工资时，他便辞掉工作，开始在世界各地表演。他的意念弯曲汤勺、意念控制手表走快走慢、隔空搬物等迅速闻名世界，除了给尤里·盖勒带来了不菲的收益，更让他获得了超能力大师、通灵者等一系列的头衔。

1971年，热衷于心灵学研究的美国医疗电子博士安德烈·布哈里奇把尤里·盖勒带到美国来表演，他的精彩演出让人类史上首个在月球上行走的宇航员埃德加·米切尔都对其大为赞赏，随后尤里·盖勒便活跃于美国的高层官员中。

在一次美国高级官员的宴会上，尤里·盖勒在众目睽睽之下将当时美国第一夫人的餐叉弄弯，宴会后大为震惊的卡特总统私会了尤里·盖勒，聊起了当时非常热门的美苏争霸话题以及传言中苏联军方对于特异功能的重视，尤里·盖勒告诉总统：在特异功能军备竞赛方面，苏联领先于全世界！

这次聊天后，除了加重了尤里·盖勒在冷战大背景下的地位，也让卡特总统重视起飞碟对五角大楼的威胁……接下来，斯坦福研究所把尤里·盖勒请去进行了长达18个月的测试，最后普索夫和塔格二位博士在学术刊物上发表调查报告，证明尤里·盖勒确实有特异功能，其科学意义将大于爱因斯坦的相对论！

 两次评价未通过 

对于尤里·盖勒的超能力，还是有不少人提出质疑，最开始怀疑的是英国的科研小组，在看了英国电视台播放的盖勒的表演后，科研小组就热情地向盖勒发出了邀请，而盖勒也爽快地答应了——但其后这位大师竟然以各种原由推脱，最后干脆以“斯坦福研究所已经肯定了我的特异功能，我不打算同你们一起搞实验”这番说辞彻底拒绝了英国人。

不过这不影响五角大楼对尤里·盖勒的重视，五角大楼旗下的高级研究计划局决定为盖勒拨专项研究款——不过拨款这种大事需要再次对其能力进行评价。评价场所就设在经过一年半的研究而肯定了尤里·盖勒的超能力的斯坦福研究所。这次评价看起来似乎不过是走个形式，但负责评价的官员乔治·劳伦斯留个心眼，请来了俄勒冈大学心理学家兼资深魔术师雷·海曼教授和美国心灵学协会主席范·戴卡斯尔，来现场监察盖勒的超能力表演——鉴定结果是：尤里·盖勒所谓的超能力不过是魔术而已。

可想而知这个结果让五角大楼和斯坦福研究所多么灰头土脸。海曼教授建议：把尤里·盖勒和普索夫、塔格这两个肯定盖勒超能力的家伙一同派到苏联去旅游，给他们借机叛逃的机会，这样这个科学丑闻就可以甩给苏联。但身为心灵学协会主席的戴卡斯尔不死心，又请来了加州大学洛杉矶分校的心理学家舒尔教授到斯坦福研究所来测试——这次结果更糟糕，精通魔术的舒尔坐在盖勒的对面，把盖勒的所有表演全部重现。

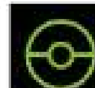
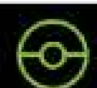
事实胜于雄辩，普索夫和塔格不得不低下了头。而斯坦福研究所的这个“超越相对论”的研究报告也成了科学界的一大笑柄。

盖勒对于五角大楼的评价结果当然不满意，沉寂了5年后，盖勒要求美国军方对他重新测试，并现场给海军情报局的官员们表演了读心术，竟然把这些海军情报局的官员全给镇住了，于是这些人便出面给尤里·盖勒做说客，说服军方高层重新鉴定盖勒的超能力。

五角大楼接受了军方的申请，不过考虑到研究所那帮书呆子太容易被眼睛骗到，这次请来的是四位魔术师——既然怀疑盖勒使用魔术，就索性交给魔术大师们去鉴定好了。四位魔术师中的詹姆斯·兰迪在询问了海军军官盖勒表演的过程后，便立刻发现了破绽，盖勒的把戏再次被无情揭穿。



▶当年电视上播放的尤里·盖勒现场表演的录像。

 跟特异功能作对的魔术师 

詹姆斯·兰迪是个生来注定和盖勒成为冤家的人，这位大魔术师除了魔术方面的天分和造诣外，也更喜欢和那些用魔术来招摇撞骗的人作对，甚至不惜违背行规公开魔术的原理方法来揭露行骗者们的真

相——用武侠小说的话说，是给魔术界清理门户。

实际上不光兰迪，对于用魔术来装神弄鬼行骗这一行为，魔术界一直都是非常反感的。在盖勒大红大紫的那些年，众多的魔术师和科学家共同成立了著名的“异常现象科学考察委员会”，从科学和魔术两个方面着手揭露各种打着特异功能旗号用魔术行骗的骗术。兰迪和第一次评价盖勒时的雷·海曼教授便都属于这个考察委员会。为了向世人宣告研究成果，70年代兰迪开出1万美元的赏金给真正拥有特异功能的人，称如果谁能把特异功能当面证明给他，就把这1万美元拿走。之后，一个个自称有特异功能的大师们陆续来到兰迪这里，结果相继被这位大魔术师拆穿把戏，到1998年，他的悬赏已经提升到了100万美元，但还是没有人能从他这把钱领走。

大红大紫的尤里·盖勒当然不在乎兰迪那1万美元，但没想到美国军方要求重新鉴定其超能力时却碰上了兰迪这个钉子。实际上，兰迪盯他很久了，在此之前兰迪就反复仔细观看盖勒的超能力表演，反复琢磨从中寻找破绽，以找机会当场将其抓个现形。后来终于有了机会——在尤里·盖勒表演他得意的意念弯曲汤勺时，兰迪当场抓住他偷弯汤勺的手的腕子，所谓意念弯曲不过是手动弯曲的真相彻底大白于天下。此后，火了多年盖勒超能力热潮终于退了下去，而盖勒也很快便不再被人提起，成为了过气明星。


▲这位老人就是当年揭穿盖勒真相的大魔术师詹姆斯·兰迪。

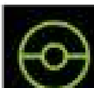
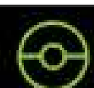
兰迪对盖勒的最终评价是：一个优秀的魔术师，兼哗众取宠的大骗子。

东京街头发现的勇吉拉


▲2012年江苏卫视跨年晚会，尤里·盖勒以魔术师的身分接受了邀请。

尽管盖勒的把戏最终被魔术大师兰迪当众拆穿，然而其带来的超能力热潮却影响深远。即便是兰迪悬赏给真正超能力者的百万美元至今无人领到，但多年的热潮已经将超能力融入了社会文化中，而盖勒标志性的弯曲汤勺，更成为了超能力的代表符号。《黑客帝国 2》中将此设定直接引入。而初代《口袋妖怪》中标志性的超能系精灵勇吉拉和胡地，其拿着勺子的造型，无疑也是向尤里·盖勒致敬。

而尤里·盖勒在被詹姆斯·兰迪打破了超能力神话后，虽然走下了神坛，但这并不影响他成为一个魔术师继续他的表演和迎接FANS 的欢呼。2000 年，尤里·盖勒到东京表演，在街上散步时，从一家玩具店看到了勇吉拉这个用超能力弯汤勺的模样奇怪的狐狸，经过打听得知，这个弯汤勺的形象不仅有抄袭自己的嫌疑，甚至连日文名字都和自己名字相似（勇吉拉的日文名ユンゲラ－的读音为 Yo-n-ge-ra，和尤里盖勒的名字 Uri Geller 的确非常相似）。而勇吉拉腹部的竖波纹条图案，更让这个犹太人敏感地联想到了纳粹党卫军的标志，将自己与纳粹恐怖联系起来……为此，尤里·盖勒起诉了任天堂。

 尤里·盖勒与勇吉拉 

起诉内容主要包括勇吉拉的形象剽窃了其标志性的弯曲汤勺，日文读音也与其名字非常接近，尤其是勇吉拉腹部的符号容易让人和恐怖血腥的纳粹党卫军联系起来。尤里·盖勒要求任天堂公开向自己道歉，停止使用勇吉拉形象及名称，并支付给他1亿美元的赔偿金。

如果从盖勒过气名人的角度来说，这起纠纷不过是盖勒打算借着火遍全球的《口袋妖怪》重在公众媒体上露下脸，并意思一下索赔点小钱，任天堂可能真的就图省事掏钱买个平安，毕竟这盖勒当年的风光也确实为《口袋妖怪》的设计提供了创意。但盖勒索赔的数额实在是巨大，给扣的暗示纳粹党卫军这顶大帽子更是承受不起，一旦被告成立，那么《口袋妖怪》将在强烈抵制纳粹主义的西方国家中步履维艰。


▲纳粹党卫军标志，犹太人尤里·盖勒看到勇吉拉腹部的符号敏感地联想到了这个……

于是在这场官司中，任天堂充分展现了其强硬的一面。首先是对符号的解释，称这不过是设计者对超能力的理解的具现化，三条波动纹的超能力符号，与纳粹党卫军的两条棱角分明的闪电符号是有本质的区别。

而面对名字相似的控告，任天堂方面一口咬定：重名重姓的非常多，相似又怎能成为侵犯其姓名权的理由？这么一反问，反倒是尤里·盖勒理亏了——相似而已。

而对盖勒提出的对其标志性弯曲汤勺的形象权的侵犯，任天堂的律师更是强硬到底：勇吉拉的形象是用超能力来弯曲汤勺的狐狸，盖勒先生如果觉得被侵犯形象权，那么就用超能力来当场弯个汤勺给在场的诸位看看！这个回击称得上是撕破脸皮了，前面讲过，早在70年代中期，盖勒的把戏便已经被大魔术师詹姆斯·兰迪当场抓了现形。既然盖勒的超能力者不过是魔术，那又怎么能控告用超能力弯曲汤勺的勇吉拉侵犯了自己的形象权？

大概是惧怕事情闹太大再度引来魔术界来重掀旧账，盖勒最终放弃了起诉和索赔；而任天堂也没反过来继续为难这个可怜的过气名人，何况勇吉拉的原型本来就取材于这位昔日的超能力红人，官司最终不了了之。不过大概是尤里·盖勒的状告中有关和纳粹党卫军标志相似的部分触动了任天堂的神经，以至于很长一段时间以来，勇吉拉的形象都没有在口袋妖怪卡片上再度出现。

正所谓树大招风，《口袋妖怪》引来的官司绝不仅仅这一次，比如后来动画登陆到美国时红唇姐的黑脸引发了种族歧视的争议、加利福尼亚的莫里森娱乐公司起诉《口袋妖怪》侵犯了其产品“口袋里的怪物”（Monster in My Pocket）的等等。而任天堂也因为口袋妖怪起诉了诸多网站和域名……不过到现在这些官司都已经非常少了。毕竟经历过这么些以后，无论是任天堂、Pokemon还是其他民间爱好者，也都知道该怎么做来避开麻烦了。





《口袋妖怪》游戏编年史

这一部分，我们来为大家系统介绍《口袋妖怪》诞生20年来的相关游戏，从最初的《口袋妖怪 红·绿》到完稿时最新的《口袋妖怪棋圣》，收录了20年来总计115款游戏作品，除了大家非常熟悉的正统系列，也包括在掌机、电视游戏机等平台上推出的衍生游戏及其系列，此外还有街机、PC、智能手机上官方授权的游戏和娱乐软件，以及Pokemon Mini、Sega Pico以及Advanced Pico Beena这些相对冷门平台上的《口袋妖怪》游戏和软件。电子玩具类选择性收录了早年的两款皮卡丘计步器，其他如电子图鉴、精灵球等电子玩具因为版面关系未予收录。



第一世代

第一世代从《口袋妖怪 红·绿》开始，除了正统的“四色”之外，还有几作N64版的衍生作，此外一些欧美厂商获得授权，也在街机和家用电脑上推出了一些比较低幼向的游戏。

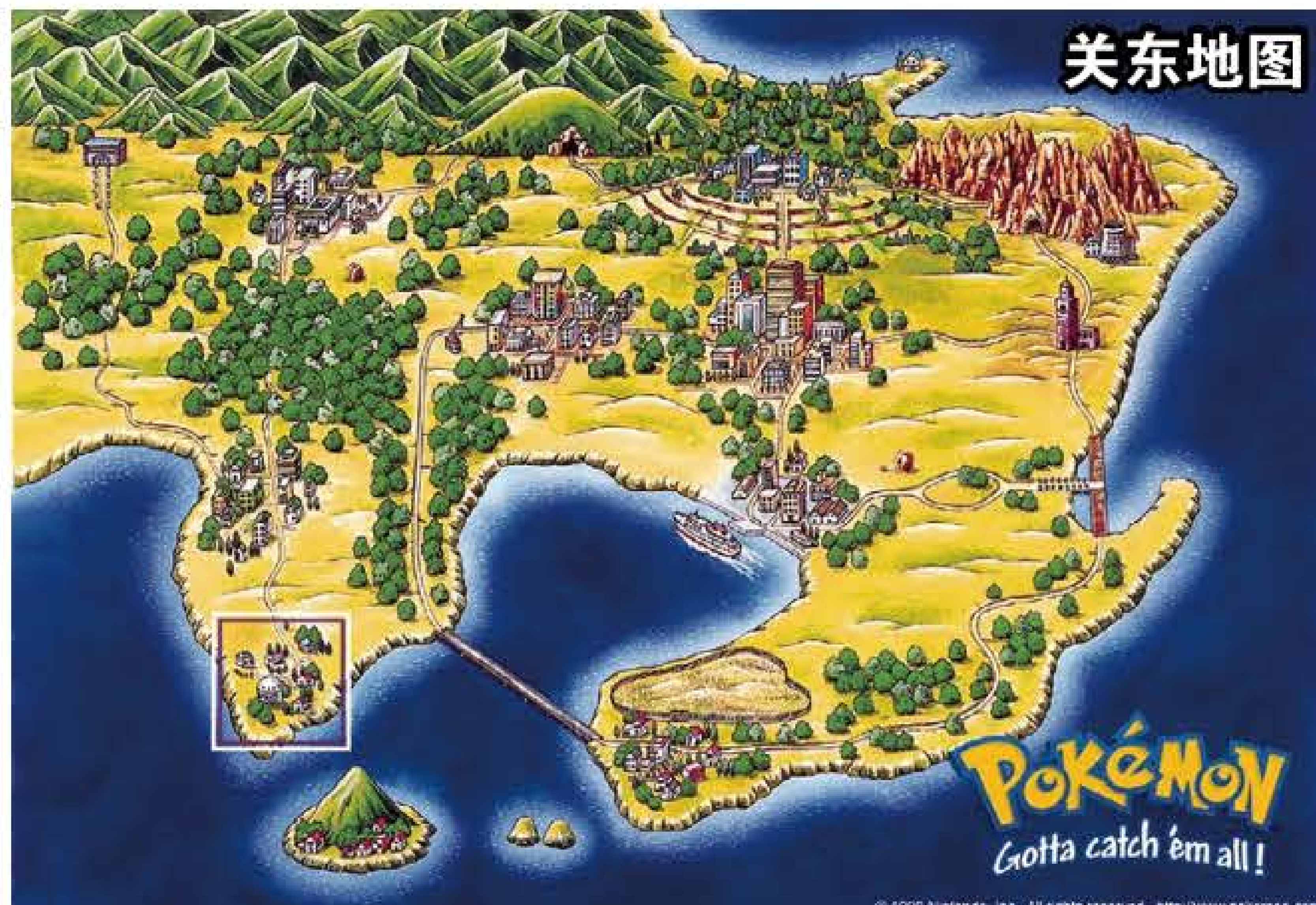
口袋妖怪 红·绿





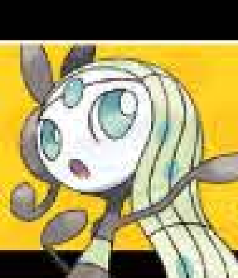






机种	GB	发售	1996年2月27日
开发	Game Freak	类型	RPG

“《口袋妖怪》系列”开山之作，舞台取之于现实中的日本关东，两个版本的主角分别是火系口袋妖怪小火龙和草系口袋妖怪妙蛙种子，游戏的主角是一个少年。没有家国仇恨、没有生离死别、没有花前月下，游戏的剧情自然谈不上什么亮点，但贵在清新，而且也很符合当时少年漫画从平常少年通过努力逐渐变强的主题。而四大要素中的收集培养的成就感便是越变越强的载体，两个版本及交换进化方式更促进了玩家间的交流，进化这种质变带来的美好感觉难以言喻，对战更让游戏中的变强和竞争延伸到了现实中来。




朴素的社交游戏理念

玩游戏是让玩游戏的人从现实投入到游戏中，但是人本身就是社会属性的，所以在游戏之外，我们完全可以通过游戏来结识更多的朋友，早期的很多玩家就是在街机厅结识了水平不相上下的玩友，即便如田尻智那样内向之人，也同样通过他分享游戏心得的《Game Freak》，结识了一众街机高手，成为后来Game Freak的初期主力。而《口袋妖怪》则把游戏的社交性从街机厅和家庭直接带到了随时随地的互动，而这也恰恰是《口袋妖怪》初代发售前的广告所要表达的。



孩子眼中的世界

从游戏来看，会发现初代的《口袋妖怪》完全是一个孩子眼中的世界，这个世界中有森林但没有猛兽，有洞窟但不凶险，有不大的城市和小镇，小小的商店只卖与训练师相关而无需费心去找贩售专区，永远没有夜晚，都是像某个暑假的早晨出去玩一样。而大人虽然看似强大，但孩子们只要稍稍努力就可以把那些看似遥不可及的大人们打败。医生和警察也都是和蔼可亲的大姐姐，就连势力通天的坏人最后也会被一个正义的小孩覆灭掉……这简直就是小孩子们所想象中的世界，在这个世界中各种各样的人和生物围绕着你，你就是这个世界的中心。



▲火箭队，凶巴巴的坏人也是外强中干。



▶自行车是很多孩子们梦寐以求的礼物，所以自行车是游戏中非常重要的道具。

在电脑中存储口袋妖怪

在制作《口袋妖怪》时，电脑已经在日本普及，进入到了游戏的方方面面，所以游戏一方面强调回归大自然的质朴，但同时也不忘与时俱进，而把口袋妖怪存进电脑并联网的设定，一定程度上可以说口袋妖怪在被精灵球收服后便已经数码化了。



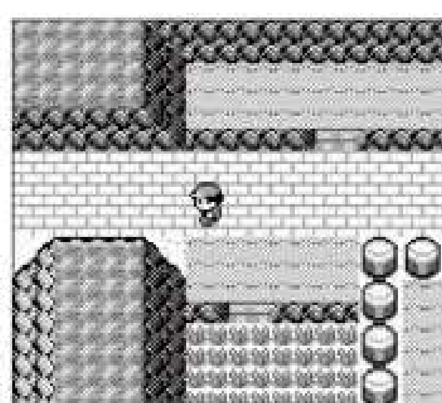
谁都会有一个劲敌

《口袋妖怪》初代有一个现实到残酷的设定，那就是总会有一个各方面都比你强的劲敌存在。在我们汉语中，“敌”这个词虽然不随便用，但并不等于我们的生活中没有“劲敌”这样的人。绿就是这样的一个存在：出身比主角高（博士的孙子），长得比主角帅（其实是反派性格上的魅力加成相对于主角设定的中规中矩）、第一只口袋妖怪在属性上还克制主角的……虽然在旅途中屡屡被主角打败，可到任何一个道馆前，都会发现他已经先自己一步完成了挑战。更难忍的是，这样的人最后竟然打败了所有的大人，先自己成为了这个世界的最强者……还好，最终还是会被主角打败。



一不小心就输掉的对战

在一般的攻略流程中，到达常磐市后便是上行通过2号路到达常磐森林，不过这个时候队伍里除了主角精灵外，都是最初的小拉达、波波、绿毛虫、独角虫这一类，不过如果从常磐市左行到22号路，就可以在草丛里遇到相对强力一些的烈雀——攻击60，比小拉达还要强，而且其攻击力配合鸟啄技能对于接下来面对的大量虫系口袋妖怪都十分有效。不过这里也出了个问题：就是怀着好奇心一路西进，劲敌就会出现，而此时他已经捕捉了一只波波，从博士那拿的口袋妖怪也达到8级，如果自己没有收服其他口袋妖怪、主力又没怎么练级的话，以初期的情况想在此打败他是完全没可能的。



▲从此再往左就会遇到变强的劲敌。

没有登场的女孩

在Game Freak公开的这张早期官方设定图中，除了主角和劲敌，还有一位红发女孩的背影，正好三人和三种口袋妖怪对应，应该是一名非常重要的角色。可以看出该女孩最终没有收录进《红·绿》中，不过这个女孩在官方认可的漫画《口袋妖怪特别篇》中，以小蓝为名登场，而到其真正出现在游戏中，就已经是两个世代后的重制版《火红·叶绿》了。



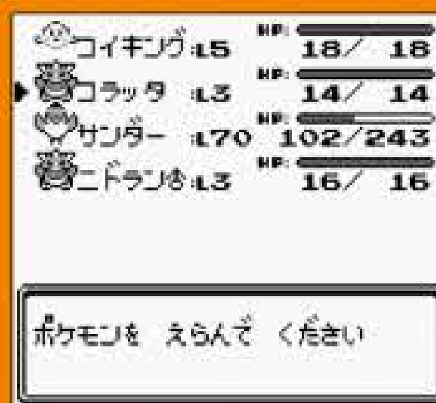
5 围设定造就的强大精灵

初代的设定中，特殊攻击和特殊防御是一个数值，所以和现在我们对一些口袋妖怪的认识可能不一样。其中最明显的就是胡地，胡地在初代的特殊能力是135，这意味着胡地不仅特殊攻击威力大，承受各种特殊攻击的特防也非常强，加上初代超能系本来就霸道，更使得这个家伙强上加强。反倒是隆隆岩、双弹瓦斯这种高防御力的肉盾们因为特殊能力太低而面对水系和超能系束手无策——这种尴尬也一直伴随到今天。


▲初代系统成就了胡地的绝对强大。

选择键诱发的BUG

虽然我们在前面的《口袋妖怪传》中说过这个游戏无论是马里奥组还是Game Freak都在DEBUG上努力拼了半年，但事实上游戏还是有不少BUG，最著名的就是出现了150只以外的梦幻。除了梦幻，还有游戏初期拿到大木博士的包裹后进入战斗通过一系列操作直达联盟的BUG以及穿墙BUG等等，而这些BUG大都有一个共性，那就是由按SELECT键触发。不过因为都要满足一系列条件，所以想要做到也不是那么容易，基于正常游戏运行的DEBUG没能查出来，倒也不算意外。



▲数据混乱的小拉达，是引发梦幻出现BUG的重要步骤。

口袋妖怪 蓝

机种	GB	发售	1996年10月15日
开发	Game Freak	类型	RPG



《蓝》版是在《口袋妖怪 红·绿》达成100万销量时，以小学馆旗下8家杂志名义发售的纪念版，主角是初代三个初始口袋妖怪中的水系主角杰尼龟。尽管只是换了主角的新版本，游戏仍然获得了数十万的销量。

《红·绿·蓝》的角色形象

《红·绿·蓝》虽然是黑白画面，但是通过SGB在SFC上运行，也会显示彩色画面。以下角色的游戏中形象即为SGB增加色彩后的彩色版。

主角

红


▶官方设定图，自信的少年形象。兼有期待和


▲片头形象，左图为《红·绿》版形象，右图为《蓝》版及海外版的形象。

NPC

大木博士

▶历代都有开篇讲解的博士，大木博士是第一个。



▲官方设定图，抱着书一脸正经的白发老学究。


▶片头和选人画面


▶战斗的背影

火箭队


▶头像，逆光下神秘而狰狞。

坂木


▲火箭队老大兼常磐道馆馆主，霸气外露的反派老大形象。


▶官方设定图，较轻松的姿势，游戏中及头像的差和比别还是蛮大的。

火箭队队员


▶一身黑、表情阴沉的反派杂兵。也是拿着鞭子驱赶口袋妖怪作战的形象。

劲敌

绿在游戏中总共有三个不同的形象，可以看做其成长的不同阶段。

绿


◀官方设定图，看起来自信而傲气的少年。


◀▲流程中的两个形象


▶作为冠军时的形象

道馆馆主

常磐道馆的馆主坂木在上面已经介绍过，这里就不重放了。

尼比道馆·小刚


▲头像，似乎闭着的眼睛给人感觉充满自信。


▲一看就是个崇尚力量的家伙。


▶官方设定图，穿上了白T恤。

华蓝道馆·小霞


▲头像，很天真的小女孩。


▲泳装少女，无论是身体还是发型看上去都很小的小女孩。


▶官方设定图，看起来有些肉肉的。

枯叶道馆·马志士


▶官方设定图，所穿的是夏季军装。


▲头像，战场上下来的军人自带着杀气。


▶参加过战争的美国空军少佐，美军的服装、高大的身材以及军人的高傲都是其特色。

玉虫道馆·艾丽嘉


◀官方设定图，完全天真无邪的感觉。


▲透着日本传统气质的彬彬有礼的少女。


▶很难说这是在行礼，还是在做战前的酝酿。

石竹道馆·阿桔

▶官方设定图，看样子像是要发动雾隐忍术的样子。




▲头像，给人冷静而敏锐的印象。


▲看着就身手敏捷的忍者形象的中年大叔。

山吹道馆·娜姿

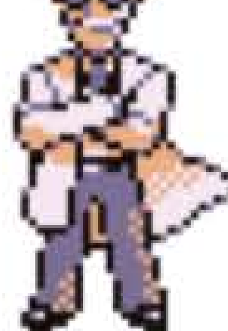
▶官方设定图，有种高高在上的感觉。


▶发型很有特色，从鞭子和表情上可以看出其严厉。


▲头像，强大而不苟言笑的超能力大师。

红莲道馆·夏伯

▶官方设定图，稍息的姿势比游戏中看起来要放松些。


▶一副颇为自负的老学者模样，与紫苑镇的富士老人有交情。

▲头像，摘了墨镜和假胡子的形象，应该是官方早期设定遗留。

联盟四天王

联盟包括四天王和冠军，而冠军正是前面的绿，这里就不重复了。

冰系天王·科拿


◀眼镜展现了其冷静和逻辑思维缜密的一面，跪地的姿势则让人想到礼仪。


◀带着鬼系特有阴气的老奶奶，老当益壮在她身上体现得淋漓尽致。

鬼系天王·菊子

格斗系天王·志霸


◀肌肉男，因为同样闭着眼睛且崇尚力量，所以一度被认为和小刚有什么关系……


◀带着强者的高傲，不过看起来还是有些像孩子王。

龙系天王·渡

训练师

作为初代作品，本作中的训练师形象已经相当丰富，而且各具特色，还记得当初在游戏中是在哪里遇到他们的吗?

捕虫少年


▶玩家在游戏中最早遇到的野外训练师，都是小男孩，短裤、草帽、虫笼是其特色。

短裤少年


▶歪戴着帽子的小男孩，气质是大多数小男孩对自己的自信和认同。

鸟使


◀乍一看像个提笼架鸟的老炮儿，但莫西干头表明他是个对飞行系训练有方的青年训练师。

童子军


◀穿着军装短裤的小男孩。

女童军


▶穿着军装裙子的小女孩 。

钓客


▶提着钓竿与鱼篓的钓鱼大叔形象。

泳裤男


◀戴着游泳镜、穿着泳裤的游泳男子形象。

迷你裙少女


◀穿着学生服的少女，看着很没攻击性的角色。

绅士


▶游轮中出现的衣着端正的老人，被打败后会给主角很多钱。

大姐姐


▶穿着性感的年轻金发女性形象，表情上也透露些许的傲气。

水手


◀体格健壮的水手形象，有强健的体魄才能与大海搏击嘛。

怪兽狂

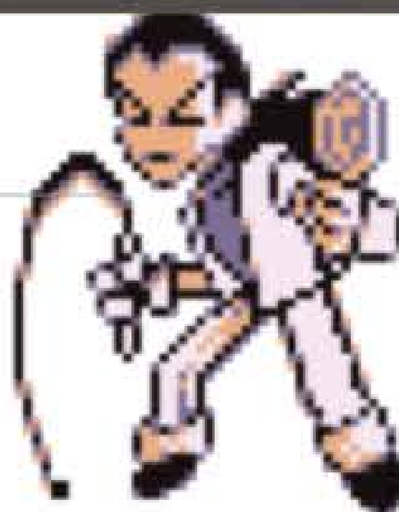

◀穿着白色大衣的长发男子，有些凶悍的感觉。

登山客


▶一身登山打扮的大叔，主要在山洞周围及内部出现。


理科男生
►消瘦、长发的眼镜男，不知道为什么跪在地上。


空手道王
◄穿着空手道袍的武者形象，擅长的口袋妖怪自然也是格斗系。


驯兽师
►着装精练的短发成年男子，一手棒棒糖一手鞭子展现着他奖罚分明的训练方式。


超能力者
►研究员模样的训练师，用超能力把精灵球悬浮在身边，表情也是满满的自信。


研究员
◄戴着眼镜、穿着实验服、发型工整的成年研究人员形象，比理科男生看着稳多了。


精英训练师
►也是拿着鞭子对口袋妖怪进行严格训练的训练师，游戏中往往会使用最终进化形态，也是初代中惟一有同样名字、不同性别的训练师类型，男性展现其攻击性，女性则俏皮中带着自信。


祈祷师
◄紫苑镇墓塔中出现的鬼气森森的巫女形象的训练师。


电气男
►长发的摇滚者形象，所持口袋妖怪也都是电系的。


赌徒
►拿着盅和骰子的老赌棍模样的训练师。


光头暴徒
►拿着鞭子、穿着皮衣的光头恶人形象。


魔术师
►把精灵球当做魔术道具玩的衣着华丽的魔术师形象。


电工大叔
◄戴着头盔拿着扳手的中年技术工人形象，擅长的自然也是电系。


盗贼
◄衣着宽松戴着墨镜，背着的包袱验证了其职业。初代中主要是在荒废的口袋妖怪屋中打劫，但夏伯的道馆也都是这类职业的训练师。


暴走族
◄莫西干发型、穿着夹克的骑摩托的训练师，形象倾向于流氓混混。

皮卡丘计步器

机种	计步器
开发	Jupiter Corporation
发售	1998年3月28日
类型	ETC

动画上映后任天堂推出的一款GB外形的计步器，通过日常的交流和皮卡丘增进友谊。

小巧的外形

这款计步器的外形有些像黄色的GB，外形非常小巧，背面还有夹在腰带上的夹子，方便玩家日常携带。此外由于采用纽扣电池，所以续航时间也得以保证。





计步系统

游戏中每20步会获得1瓦特的电量，而这些电量可以在游戏里玩老虎机，以及给皮卡丘买礼物。所以多走步是非常重要的。



互动与友谊

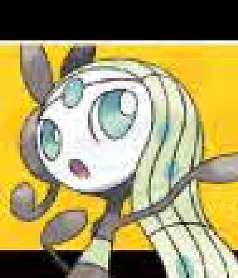
既然是皮卡丘为主的计步器，所以这个计步器也兼有《宠物蛋》的友谊系统，通过日常的洗澡、刷牙、睡觉、赠送礼物等方式，来增加有友谊度，友谊有4个级别，日常的赠送礼物会增加友谊度，如果忽略了日常的照顾或者在吃饭睡觉时打扰它，它就会生气，导致友谊度下降。虽然来自于《宠物蛋》，但也可以看做是后来《口袋妖怪 皮卡丘》乃至整个“《口袋》系列”好感度的最初雏形。



其他

皮卡丘计步器在NGC版的《动物之森》中作为任务道具出现，不过并不能互动。此外也在《瓦里奥大陆3》中作为宝物出现。


►《瓦里奥大陆3》中的皮卡丘计步器。





口袋妖怪运动场

机种	N64	发售	1998年8月1日
开发	HAL	类型	SLG



“《口袋妖怪》系列”登陆家用机平台的第一作，为联动掌机版《口袋妖怪》并展现口袋妖怪们3D战斗的“《口袋竞技》系列”拉开了帷幕。游戏中有各种对战联赛及其相关设施。本作没有正统作品的收集和育成，而是通过周边将GB卡插到N64手柄上后，直接和GB版《口袋妖怪》联动，并参加联盟战等战斗，此外还有迷你游戏。

曲线救国：《口袋妖怪》家用机初征

从《口袋妖怪》引爆了掌机风暴开始，有着掌机这一后花园的任天堂便开始连年蝉联圣诞商战的胜利者，但任天堂还是很不甘心，在那个时代，独霸掌机市场、赚再多的钱，在当时的媒体和玩家看来，也就一土财主，只有称霸家用机市场，才是真正的王者。在那个任天堂几乎孤军奋战的时代，新崛起的《口袋妖怪》自然也责无旁贷地担负起了给家用机增加人气的重任。而第一款，便是要求基于《口袋妖怪》的对战规则制作强调视觉魄力的3D对战的N64版《口袋妖怪》游戏。



天才程序员社长的代码解读

从表现上看，基于《红·绿·蓝》做一款N64版《口袋妖怪》的难度不算大，顶多是把口袋妖怪们给做成3D的，再套上《红·绿》的战斗规则系统就可以了，但最难的恰恰是在对《红·绿》的战斗规则系统的还原上，既然是联动，就需要完全遵照GB原版《红·绿·蓝》的技能和规则，而原本人手就有限的Game Freak此时正在全力开发《口袋妖怪》的新作，无暇分身；尽管有任天堂这个大东家在，这款游戏完全可以交给其他隶属于任天堂的第二方公司，但是《口袋妖怪》的战斗系统相比于普通以通关为目的的RPG要复杂得多，想让其他公司吃透这套规则简直难以想象。

如此便还剩一个理论上的方法：直接通过《口袋妖怪 红·绿》的战斗规则代码进行移植，虽然说起来近乎难以实现，但大家还是几乎一起想到了岩田聪——岩田聪和石原恒和有很深的交情，早在APE时代，当石原恒和带领团队开发《Mother 2》到最后出现了写入程序无法运行时，糸井重里便推荐了FC初期便大受瞩目的编程天才岩田聪，而此时岩田聪虽然已经身为HAL社长，但对于解决编程问题仍然是有求必应，帮助APE顺利解决了难题。而后石原恒和创立Creatures时岩田聪再度出手相助。而此次面临代码移植问题，石原恒和就把这个新晋金字招牌的大作的家用机版的制作交给了岩田聪和HAL。岩田聪接到《口袋妖怪 红·绿》的程序源代码过后，仅用一周时间就读懂了《红·绿》的战斗系统代码，成功移植到了《口袋妖怪运动场》中：完全相同的战斗系统，让该作与GB版的联动成为了可能。



▲岩田聪



▲在成功移植了《红·绿·蓝》的战斗规则代码后，玩家便在N64上看到了立体而动起来的口袋妖怪对战。



►主角，和《红·绿》的主角还是有些像的。

与GB卡带联动

《口袋妖怪运动场》的最大特色，是可以通过64GB转换器，实现N64与GB的连接，将GB原版的《口袋妖怪》插到64GB转换器上后，《口袋妖怪运动场》就会读取到GB卡带的信息，并在游戏开始时询问是否连接GB原版游戏。连接的话可以开启全部模式，包括直接在电视上玩GB原版作品。如果没有连接GB原版，还可以玩战斗模式，该模式下可以选择42种口袋妖怪。而在锦标赛模式下，还可以挑战1997年和1998年任天堂杯《口袋妖怪》对战大赛中的选手队伍。



家用机市场的开门红

强大的战斗表现和与高人气原作的联动，让这款游戏在首发便受到了瞩目，并取得了预期的销量。而这次对《红·绿》战斗系统代码的解读与成功移植，也让岩田聪得以参与到随后的《口袋妖怪 红·绿》的美国本土化的部分源代码分析中。



▲皮卡丘限定版N64主机，和游戏一起为家用机助威。

训练师

由于为GB版改编，所以登场的训练师也都参照了原版进行了彩色及3D化的绘制。

捕虫少年



短裤少年

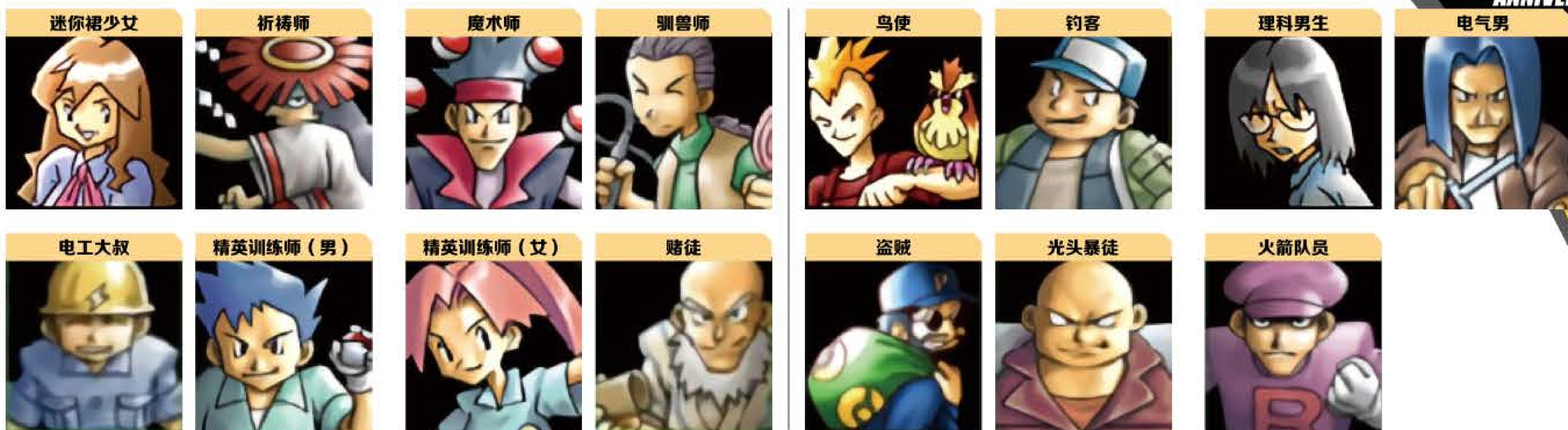


童子军



女童军





口袋妖怪 皮卡丘

机种	GB	发售	1998年9月12日
开发	Game Freak	类型	RPG



“《口袋妖怪》系列”的首款资料篇作品，流程上和《红·绿·蓝》大体相同，集合了除喵喵、皮卡丘等14种口袋妖怪以外的全部口袋妖怪，并根据动画对一些人物形象做了改变，除此之外，还可以和《口袋妖怪运动场》与GB打印机联动。

资料篇模式的奠定

1997年中，第二代《口袋妖怪 金·银》的消息便已经放出，然而原定于1998年发售的《金·银》却再次延期。此时北美、欧洲、澳洲、亚洲市场上的《口袋妖怪》都已相继上市，但在日本本土，除了动画一直吊着玩家的胃口，对于已经发售了两年、接下来还有一年半才有新作的《口袋妖怪》，又该如何保持玩家的热情呢？在这期间开发一款《口袋妖怪》新版本游戏当然是最好的办法，但之前的《红·绿·蓝》已经换汤不换药地推出了三个版本，而且整个公司都在全力开发《金·银》，想让新版本游戏很大程度上改头换面也是不可能的事。而这次的新版本，虽然依旧以《红·绿》的引擎来开发，但引入TV动画的剧情，以皮卡丘作为主角，融合两个版本的口袋妖怪……看着增加要素不少，但对原作的修改其实并不算太大，一边开发《金·银》一边开发初代的新版本也不会增加太大的工作量。1998年9月12日，系列首款资料篇《口袋妖怪 黄》诞生了。



▲同捆的限定GBP。

根据动画做的改变

本作的一大特色，便是根据动画对游戏做了一些设定上的改变，下面逐一来看。

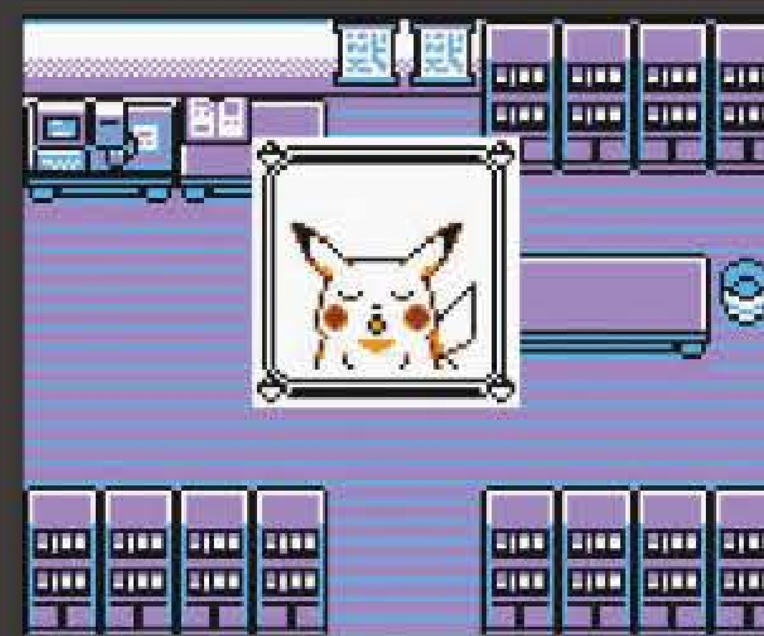
皮卡丘主角

本作和动画一样，三个主角精灵都被先到的选走了，但还有一个很有个性的皮卡丘……于是，主角只能选择皮卡丘，而这个拒不进精灵球的皮卡丘，也如动画中那样跟在主角的身后。而且这个皮卡丘有一个专属的亲密度系统，如果好奇回头和皮卡丘对话，便发现皮卡丘竟然也如动画中那样，或抗议或卖萌或高兴……而且游戏中，还会有动画中那样的叫声（大谷育江配音）。

虽然这个皮卡丘很萌，但是和动画里的被主角光环笼罩的皮神还是有相当大的区别，游戏中的皮卡丘严格遵守种族值的设定，所以也成为了史上种族值最低的封面主角，以及惟一的非御三家、非主神兽的主角口袋妖怪。而这种设定到第一个常磐道馆那里尤其吃力，比《红·绿·蓝》选择小火龙还要难。而且皮卡丘也和动画中一样拒不进化，所以到后期用起来越发会感到弱，可如果要存进电脑箱，又会满怀怨念地“皮——卡”那样去叫，叫得人于心不忍。

因为不是在精灵球里，所以这个皮卡丘的出场也很特殊，是从旁边跳出来。而其他口袋妖怪、包括从《红·绿·蓝》传来的皮卡丘，都是从精灵球里飞出来的。


▶一直跟在身后的皮卡丘。


▲这是什么表情啊……

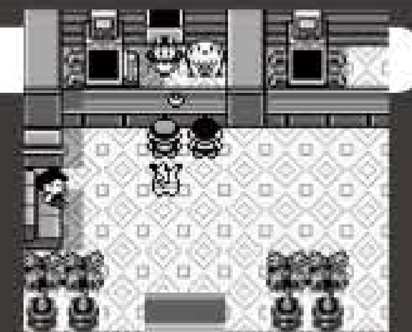
二人一猫组登场！

武藏、小次郎、喵喵这二人一猫组，在动画中可谓是人气爆棚，动画改编的《皮卡丘》如果不让他们登场简直没天理，但是现塞剧情在当时来说也不大现实，所以这二人一猫组在游戏中，就取代了原本的火箭队杂兵，并且战斗次数也有所增加。而出战的口袋妖怪除了武藏和小次郎的瓦斯弹和阿柏蛇，喵喵也会出战。比起动画中的精彩表现，不得不说这二人一猫组有些龙套……



乔伊和君莎登场

《皮卡丘》版中，原本精灵中心的护士小姐换成了乔伊；而在杰尼龟的相关事件中，君莎也登场了。


▲精灵中心的护士变为了乔伊。

新角色和新形象

本作中，有些角色根据动画重新绘制了形象。劲敌则专门绘制了官方设定图。

主角



▶ 主要是颜色上做了些改变，变化并不明显。

劲敌



▶带着伊布的官方设定图

大木博士



◀大木博士捕捉皮卡丘时的背影。



火箭队



▶这个一目了然，变成了动画里的特别小队，但是喵喵并不在画面中。

小刚



◀和动画里一样穿上了衣服。



▲▶劲敌的服装也做了改变，但实际上和动画中并不同。另外作为冠军时的动作和《红·绿·蓝》版有所不同。

小霞

▶形象上比起《红·绿·蓝》都有活力多了。

夏伯



◀头像做了改变，和对战形象一致了。

可收服大部分口袋妖怪

本作的最大特色就是一款游戏可以收集齐大部分的口袋妖怪，其中初始的三个口袋妖怪都可以在流程初期获得，就如同动画中那样。但是游戏也有 14 种口袋妖怪无法收服，分别为：独角虫、铁壳蛹、大针蜂、阿柏蛇、阿柏怪、雷丘、喵喵、猫老大、瓦斯弹、双弹瓦斯、迷唇姐、电击兽、鸭嘴火龙、梦幻。

以上口袋妖怪中，火箭队的三个都没有野生的收服，皮卡丘也没有野生且无法进化，所以造成了很多空缺。但由于可以和《红·绿·蓝》联动，因此收服全部口袋妖怪依旧是最方便的，这也为以后《口袋妖怪》的资料篇收服两个版本的口袋妖怪奠定了基本的标准。

▲游戏中惟一的一只野生的皮卡丘，被大木博士收服后给了主角。

只有一个口袋妖怪的馆主

动画中马志士仅凭一个雷丘便打伤了无数的挑战者，而《皮卡丘》中马志士索性也只带一个雷丘出战，成为了只有一个口袋妖怪的馆主。

其他新要素

除了和动画相关的要素外，本作还有如下的一些改变：

劲敌的伊布

在动画版中，劲敌小茂拿到了初始口袋妖怪中的杰尼龟，而在游戏中，劲敌则获得了伊布。而其伊布的形态与前两次和主角的战斗结果有关。其中第一场为获得口袋妖怪后准备离开大木博士的研究所时，第二次则是在常磐市左行后遇到劲敌的战斗，由于第二场战斗可以避开，所以没有触发第二场战斗也成为劲敌伊布进化方向的条件之一。

水精灵	在前两场对战中输给劲敌/输掉第一场且没有触发第二场
火精灵	前两场对战中一胜一负/赢得第一场但没有触发第二场
雷精灵	赢得前两场对战

新的设施与冲浪皮卡丘

在19号路新增了设施海滨小屋，而这里能让皮卡丘玩冲浪小游戏，并获得冲浪技能。在使用皮卡丘冲浪时，画面上也会显示成皮卡丘。



▶地图上使用冲浪技能的皮卡丘。



▲皮卡丘冲浪小游戏。

训练师强化

游戏中，道馆、天王的口袋妖怪的等级和技能都有大幅度强化，游戏难度整体上较《红·绿·蓝》要高，此外常磐森林中的训练师也有增加，而有的训练师所持有的口袋妖怪也有变更。

海外版的 GBC 色彩优化

日版的《皮卡丘》因为在GBC发售前，所以并没有特别的色彩上的加成，而到海外版发售后，颜色上做了更进一步的优化，色彩不再仅局限于单色，有的甚至接近《金·银》。但是与真正的GBC游戏比，发色数还是有所差距。



▶海外版的《黄》专门针对GBC做了发色数上的优化。

系统上的变化

虽然《皮卡丘》属于第一世代的资料篇，但还是对前三版所存在的一些问题做了改变。首先就是将大量 BUG 消除。战斗系统上，除了让队伍中不再出现两只被冰冻或催眠的口袋妖怪外，对于舍身、爆炸类技能在最终战时造成双方同时濒死状态下的胜负也有了明确的判断。

与 GB 打印机联动

能与GB打印机联机是本作的一大特色，通过与GB打印机的联动，玩家可以把口袋妖怪的图鉴、队伍中的口袋妖怪、电脑箱中的口袋妖怪、图鉴完成证书以及皮卡丘冲浪游戏的得分纪录等内容，打印到热敏纸上，让自己在游戏中的这些成绩实体化！



初代的 20 周年纪念版


▲回忆满满的20周年VC纪念版初代《口袋妖怪》。

2016 年 2 月 27 日，《口袋妖怪》初代诞生 20 周年，任天堂在 3DS 上发布了 VC（Virtual Console，即虚拟平台）版的初代口袋妖怪，包括了《红·绿·蓝·皮卡丘》版，而欧美因为没有《绿》而皮卡丘为《黄》，所以欧美版发行的是《红·蓝·黄》版。虽然乍一看与其他的 VC 版老游戏差不多，但官方在此 VC 版上的宣传可谓是下了极大的功夫，并推出了限定版主机——4 款初代《口袋妖怪》主题的 2DS 主机，分别对应初代四色版本的透明色，且内置 4G 卡中有对应的初代游戏，此外还有地图、对应《X·Y》和《ORAS》的 No.151 精灵梦幻的下载码、对应《红·绿·蓝·皮卡丘》初版的梦幻的交换券以及与版本精灵对应的贴纸。甚至还发行了模仿 GB 版包装的实体纪念下载卡。


■与GB版同样风格的包装盒。

如果仅仅是玩情怀，本作造成的轰动显然是有限的，而本作的一大亮点就是可以让玩家在第六世代的游戏中获得梦幻。怀旧加礼物，让无数玩家在 3DS 上再度重温 20 年前画面简朴但乐趣满满的关东之旅。





▲初代四个版本《口袋妖怪》的限定版2DS主机。

精神抖擞皮卡丘

机种	N64	发售	1998年12月12日
开发	Ambrella	类型	ETC



搭配N64麦克风外设的一款声音识别互动游戏，游戏最大的特色便是通过呼唤皮卡丘来和皮卡丘进行交流，皮卡丘的表现也更加生活化宠物化，这种互动在后来的游戏中获得大量应用，NDS时代任天堂蓝海人气游戏《任天狗》便是其中的佼佼者。后来《特别篇》漫画中苏芳岛的名字便源自本作。



使用麦克风来交流

这款游戏可谓是破天荒的一款，不通过手柄按键，而是通过N64的专用麦克风来与皮卡丘交流。游戏会让玩家说话下达指令来与皮卡丘互动。麦克风可辨别200个左右技能名称。此外还可以捡拾物品，把获得的水果送给皮卡丘。此外还可以一起寻找美味食材、一起垂钓甚至去无人岛寻宝。说出特定的话语还可以增进友谊。


▲带着麦克风的N64。

大木博士的新发明

虽然游戏听起来平淡无奇，但其中还是有剧情设定的，游戏中大木博士发明了一种可以让训练师与口袋妖怪对话的装置——口袋助手。而玩家就是去帮大木博士去测试这个装置。


▲这个就是口袋助手——有点像图鉴。

来自游戏原作的城市

在拿到口袋助手后，玩家就要去绿色的常磐森林里去尝试使用了——在这里会首次遇到皮卡丘，接下来便和皮卡丘成为伙伴。整个游戏主要活动在常磐市和尼比市之间。相比其他衍生作品，本作与原作的联系更多。



人物、道具和口袋妖怪

游戏中登场的人物除了主角和大木博士，主角的妈妈也会登场。而道具上除了精灵球，还有浇水桶、鱼钩、口琴等 9 种，可以看出本作的道具与原作还是有不少差异的。登场的口袋妖怪则有 19 种，其中还包括在动画中提前跟玩家见面的第二世代口袋妖怪波克比。



▲口袋妖怪之间的互动也非常有趣。

口袋妖怪卡片 GB

机种	GBC	发售	1998年12月18日
开发	Hudson	类型	TAB

根据《口袋妖怪》卡片游戏制作的一款带有浓厚RPG性质的TAB，游戏的舞台是口袋卡片岛。除了口袋妖怪卡，游戏也收录了当时推出的全部辅助卡，场地、投币、卡组等都和现实中的规则一样，“黑市卡”更是让玩家津津乐道的话题……本作不仅在当时推出了漫画，还在3DS的e商店上架了VC版。

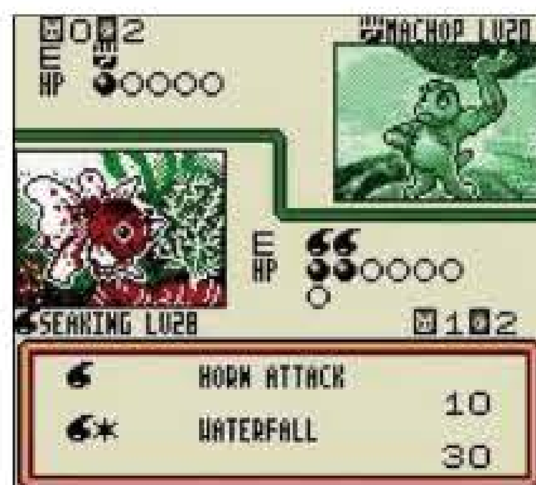


GBC 的第一款《口袋》游戏

GBC发售后，人们对于《口袋妖怪》新作的到来毫不怀疑，而原本1997年便公布的续作《金・银》，在两度延期之后，玩家也确定会在彩色的口袋妖怪世界冒险。但是人们都没想到的是，GBC上最早到来的《口袋妖怪》，竟然是这部口袋妖怪卡片主题的衍生作品。



▲与玩家进行试炼对战的研究员三笠。



▲和早期的GBC游戏一样，本作也兼容GB主机，但也因此导致游戏的发色数不足。即便如此，这种对战画面还是让玩家们耳目一新。

卡片游戏的逆袭

如果说《口袋妖怪 皮卡丘》是动画的逆袭的话，那么本作则算是卡片游戏的逆袭了。本作拥有RPG要素，但是无论是口袋卡片这个舞台，还是游戏中的角色设定，都与原作没有太大的关系。



▲游戏的舞台——口袋妖怪卡片岛。



▲一切设定都跟着卡片走。

像原作又不是原作

本作作为一款有RPG要素的桌面类游戏，与《红・绿》原作既有相似却又有本质的不同。下面来为大家一一道来。

不同：没有口袋妖怪的《口袋》游戏

虽然本作是一款不折不扣的《口袋妖怪》系列”的衍生游戏，但是游戏中并没有真正的口袋妖怪出现，只有口袋妖怪卡片，所以该作相比原作来说，更加接近于现实游戏，而这也是该衍生系列在整个《口袋》游戏大家族中的特殊之处。



▲当时《口袋妖怪》日文主题曲的主唱“今邦？”也以那一身标志性的奇怪打扮在游戏中登场了。

相似：剧情设定

游戏的主角——少年帕克，从大山博士处获得了初始套牌，然后开始了卡片游戏的挑战之旅，挑战各地的俱乐部成员以及俱乐部大师，目标是获得8枚徽章，最终获得传说中的套牌。而游戏中，玩家从小山博士那里三选一获得初始卡组，然后一路挑战俱乐部。还可以通过GB/GBC联机来交换卡片或进行卡片对战。是不是有些眼熟？其实很多是按照《红・绿》的套路来的。



▶游戏的主角帕克

▶主角的劲敌罗纳德

4 个卡组设定

主角可以拥有4个卡组，在连续作战的场合下有针对地出战。但是这些复数的卡组不能使用同样的卡，所以组卡本身也带有一定的策略性。



俱乐部

俱乐部是类似原作道馆的设定，俱乐部的首领被称为俱乐部大师。挑战俱乐部时需要和多个角色对战，最终打败俱乐部大师后便会获得该俱乐部的徽章，游戏中的俱乐部大师如下。

绿草俱乐部・久美



科学俱乐部・来岛



火焰俱乐部・赤羽



水俱乐部・乌琪



电气俱乐部・高桥



超能力俱乐部・三浦



超能力俱乐部・南藏



格斗俱乐部・山口



口袋妖怪快照

机种	N64	发售	1999年3月31日
开发	HAL	类型	ACT

操作主角小彻去口袋妖怪生息繁衍的口袋妖怪岛去抓拍的游戏，主要是使用道具引诱口袋妖怪出现，然后抓住它们精彩的瞬间将其拍摄下来。2007年该游戏还在Wii shop提供下载销售，并增加了将照片转入Wii相册的新功能。



记录口袋妖怪生态的摄影师

作为又一款衍生作，本作的主角是一名叫小彻的摄影师。某天从大木博士那里接到了一封信，要求小彻前往口袋妖怪岛进行调查。由于最近口袋妖怪的数量正在减少，所以让小彻利用手中的相机将口袋妖怪的珍贵资料给记录下来，用照片来帮博士完成各种报告。



▶摄影师小彻

口袋妖怪岛

口袋妖怪岛即是本作的舞台，原本是人和口袋妖怪共生共存，后来由于火山喷发而成为了无人岛。但是岛上仍栖息着大量的口袋妖怪。因为曾经有人类居住活动，所以也有发电厂一类的设施。更多的则是岩洞、火山、森林、海边和溪谷等各种地形，不同的地形都会有不同的精灵出现，比如火山有小火马、九尾等火焰系精灵，而岩洞则有地鼠等岩石系地系精灵。而主角将要乘坐名为零壹号的万能交通工具，前往各个地点进行拍摄。其中零壹号会自动行驶，而主角则要在行驶时利用手上的工具，专心拍下博士所要求的照片。



▲自动行驶车零壹号，拥有适应不同地形的多种形态。

寻找口袋妖怪

由于游戏的行进是由零壹号自动控制，所以行进并不用玩家来控制。玩家所要做的就是在进行中控制照相机的视角，找寻隐藏在场景中的各种口袋妖怪。由于岛屿上的场景众多，而每个场景的口袋妖怪的躲藏方式都不同，因此要加倍注意。



▲拍下了胖丁生气的样子。

工具的辅助作用

除了抓住瞬间机会来拍摄，还要利用手上的工具来将各种口袋妖怪吸引出来，或是让已出现的口袋妖怪发动特技。道具一共有三种。从屏幕上可以看到精灵球、食物和笛子三个选项，不同的道具对不同的口袋妖怪有效果，可以将口袋妖怪的积极性都调动起来。



▲对小火龙们吹笛子，它们会排列起来并跳舞。

在相册里欣赏照片

在通过一个场景后，游戏会将玩家拍摄的照片都记录下来，而博士则会对所拍的照片进行评价。按精灵的种类、动作、照片难度等方面进行评分。尽量拍下精灵的特写，并捕捉到高难度的POSE，是获得高分的关键。



口袋妖怪弹珠台

机种	GBC	发售	1999年4月14日
开发	Jupiter Multimedia	类型	TAB

弹珠台是一种在游乐场中比较常见的游戏设施，FC时代任天堂便做了《弹珠台》的游戏，无论是弹珠弹射的力度还是弹珠本身的重量感以及场景内设施的打击感，都做得十分到位。而将本身具有“球”这一要素的《口袋妖怪》与弹珠台结合起来，便有了《口袋妖怪弹珠台》。



口袋妖怪主题弹珠台

既然是《口袋妖怪》主题，游戏中的一切便都与原作关联，各种得分设施也由雷电球、地鼠、铁甲贝等取代。弹珠在游戏中则被设定为了精灵球，用精灵球来击打场地中的各种机关设施，这就是游戏的最基本设定。而打击特定机关，还会让精灵球升级为超级球、高级球甚至大师球。



不同场地的不同区域

游戏和原作的两个版本一样，分为了红和青两个场地（美版为红和蓝），每个场地都有三个等级，不同等级对应各自的来自原作的城镇和野外场所，而不同的场地在不同的等级下也会出现不同的口袋妖怪，所以收集性非常高。此外还有地鼠、耿鬼、喵喵、小海狮和超梦 5 个奖励场地。



▲耿鬼的奖励场地。

收服和进化口袋妖怪

当用精灵球打击到捕捉机关后便会进入收服模式：在打击奖分机关完成拼图后，口袋妖怪便出现在场地中，击中四次便可将其收服。而进化模式同样是击打对应的开关触发，击打后便可以使收服的口袋妖怪进化。



内置振动包的特殊卡带

早在 SFC 时代，一些游戏就通过内置芯片实现了功能上的扩张，而此次任天堂在《口袋妖怪弹珠台》的游戏卡带上再做文章，首次将震动内置到卡带中，以实现掌机上的震动体验。



▲《口袋妖怪弹珠台》的卡带比普通卡带多了一个震动包。

口袋妖怪运动场 2

机种	N64	发售	1999年4月20日
开发	HAL	类型	SLG

“《口袋竞技》系列”的第二作，本作中可以使用全部的151种口袋妖怪，赛场也增加到了6个，游戏模式和迷你游戏的种类也大大增加。强大的超梦的挑战也是本作一大卖点。



▲无论是包装还是卡带封面的图片，超梦都非常醒目。

支持全部 151 种口袋妖怪

前作中可以使用42种口袋妖怪，本作则可以使用第一世代全部的151种口袋妖怪。这意味着只要和GB卡连接，就可以任意使用你所拥有的口袋妖怪，在3D的赛场中进行激烈的战斗。如果没有GB卡，也可以在本作中租用口袋妖怪来参加比赛。



更加丰富的模式

本作相比前作的另一大进化就是增加了很多模式。其中有电脑自动组队战、自由对战、运动场、道馆挑战以及挑战超梦的模式。其中赛场模式下的杯赛增加到了 6 个，这里同样可以和已有的队伍以及之前比赛中的强者队伍进行决斗。而联盟挑战模式中，则可以挑战以道馆为单位的诸多训练师，和游戏一样，需要挑战小刚、小霞、马志士、艾丽嘉、阿桔、娜姿、夏伯、坂木八位馆主，之后挑战科拿、志霸、菊子和渡这四位天王，最后挑战冠军绿。其中所有的馆主都有三个手下，需要把这些手下打败，才可以挑战馆主们。

超梦的挑战

当完成了运动场模式和联盟挑战模式的挑战后，超梦会出现在赛场上空，向玩家发起最强者的挑战。在这场战斗中没有任何规则限制，你可以带满6只口袋妖怪，而超梦则是你惟一需要挑战的口袋妖怪，虽然数量上不对等，但超梦的技能是无限使用的。和超梦会有两场战斗，完成了第一战后，超梦的能力增加到最大，来全力应对玩家。



小游戏俱乐部

除了激烈的比赛和挑战赛，游戏还收录了小拉达跨栏赛跑、鲤鱼王弹跳等多款小游戏。而内置小游戏的设定，也由此开始。另外藉由这些小游戏，也让《口袋妖怪》首次出现了超过两人同时游戏的设定。而真正的多人对战则是到第三世代才在《宝石》中正式引入。

联盟挑战 BOSS

联盟挑战赛，让来自原作的馆主、天王和冠军悉数登场，与训练师形象类似，这些来自联盟的角色们也都有登场。

馆主

















天王、冠军











口袋妖怪学习工作室 红·蓝

机种	PC	发售	1999年11月9日
开发	The Learning Company	类型	ETC



电脑上的一款应用软件，供用户创建口袋妖怪相关的日历、贺卡等各种项目。

两个版本的应用软件

该软件和游戏一样分成两个版本，每个版本有81个口袋妖怪素材，除了共通的皮卡丘和杰尼龟这些高人气的口袋妖怪外，还有相当多的一部分是两个版本所独有的口袋妖怪。当电脑中安装了两个版本后，就会开启全部的口袋妖怪了。除了口袋妖怪素材外，还有小智和大木博士的人物素材。



▲人物素材里当然少不了高人气的火箭队。

口袋妖怪题材的制图软件

这个应用主要就是结合授权的口袋妖怪素材，来供用户制作成各种各样的图形项目，从而做出如贺卡、标识、生日包、横幅、文字卡片、文具、信封、日历、明信片、纸工艺品、证书、贴签等物品。因为有很多现成的框架和装饰，所以比泛用的制图软件要方便得多。



▲制作界面

跳舞！皮卡丘

机种	街机	发售	1999年12月
开发	Banpresto	类型	MUG

Banpresto于1999年12月推出的基于《口袋妖怪》动画的街机游戏。机台上方的塑料壳中有一个很大的皮卡丘，在播放音乐时按下不同的按钮，皮卡丘会做出不同的动作。游戏有5个按钮，选歌时分别对应5首《口袋妖怪》的动画歌曲。而游戏中则在游戏模式和音乐播放模式下分别对应皮卡丘的动作和乐器。





Pokemon Play It!

机种	PC	发售	1999年
开发	Fluid Entertainment	类型	TAB



经官方授权后由在海外负责发行口袋妖怪卡片的Wizards of the Coast发行的口袋妖怪卡片题材的PC端TAB游戏，和《口袋妖怪卡片GB》不同，本作并没有RPG要素。游戏在欧洲发售后次年在美国发售，并未推出日版。

游戏模式

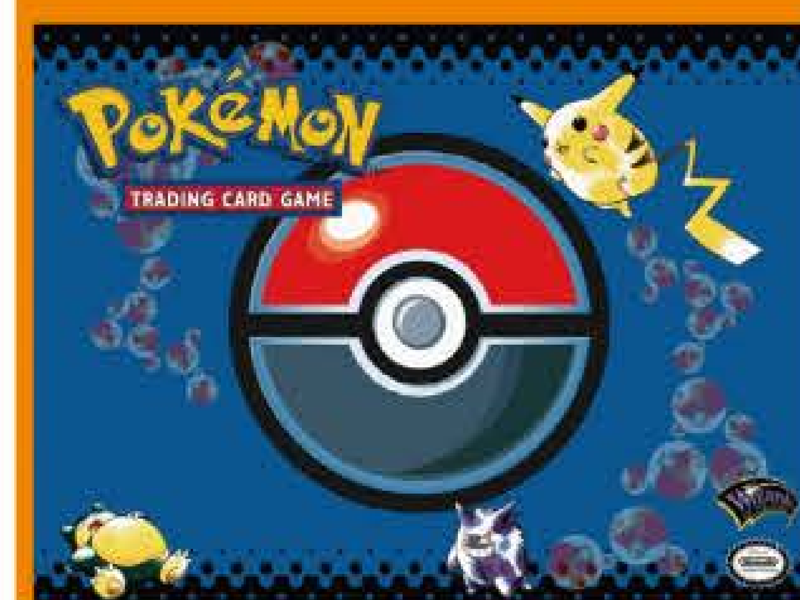
这里主要是和电脑选手对战，而我们的对手就是负责讲解的朱莉。她使用四副半卡，包括格斗卡组、水卡组、火卡组和外挂卡组。最初只有水和战斗两组卡可以使用。通过主菜单上输入“fire”解锁其他两个卡组。除非玩家选择，朱莉会默认使用格斗卡组，不过玩家可以为她设定使用水上卡组。此外还可以通过学习模式来了解一些基本规则。


▲朱莉小姐，画风和其他《口袋》游戏的角色不大一样，不过表情非常丰富。

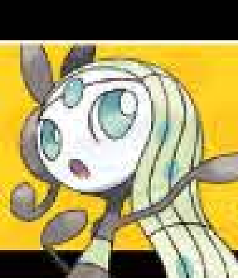
附加模式

这个模式主要是“学院入学考试”，通过回答口袋妖怪卡片游戏的10道问题，来解锁证书并换取奖励。完成第一个等级的测试后会开启第一个壁纸和第二级测试，而完成第二级的测试后则会开启另外一个证书和另外三张壁纸。










口袋妖怪方块联盟

机种	N64	发售	2000年9月25日
开发	Intelligent Systems	类型	PUZ





“《方块联盟》系列”（日版的《嘭嘭方块》）的口袋妖怪版，和之前推出的GBC版不同，本作是《黄》之后又一款基于动画的游戏作品，虽然和属于二世代衍生作品的《口袋妖怪嘭嘭方块》对应，但是从登场的口袋妖怪以及角色来说，《口袋妖怪方块联盟》依然属于第一世代的作品。早期时曾被命名为“口袋妖怪攻击”。

跌宕起伏的剧情：小智和皮卡丘的新挑战

※以下部分涉及严重剧透

当完成了某个联盟大赛（时间上像是橘子联盟）后，正在度假的小智和皮卡丘接到了大木博士的电话。博士告诉小智一个好消息，他被选为了官方方块联赛的挑战者，喜欢挑战的小智当然兴奋地接下了挑战，前往口袋妖怪方块联盟。

这个赛事中，小智需要赚取八枚徽章，并挑战关东地区的四天王，成为方块冠军。期间他需要和关东大陆的馆主进行对战，此外还有橘子群岛的同伴小健以及火箭队等会向小智发起挑战。

而在获得七枚徽章之后，小智将遇到自称是冠军的坂木老大，不过好友阿弘告诉他坂木并非真正的冠军。接下来小智挑战阿弘，胜出者成为联盟精英四强中的最强者，这样才能遇到真正的的冠军，最终才发现，真正的冠军，就是他的第一个对手小茂。

在接下一场的方块大赛中，小智打败了小茂，获得奖杯，成为了新的方块冠军。然而在庆祝他胜利之时，小智和他的口袋妖怪突然消失了。就在这时，大家竟然迎来了超梦，它克隆了小智和他的口袋妖怪，向小智发起最后的挑战。最终，小智战胜了超梦，胜利时刻之后，小智又开始了他的冒险……

虽然一切似乎是一场梦，但是小智却发现，身边真的有一个超梦送给他的奖杯。



游戏规则

本作是属于《方块联盟》（即日版《嘭嘭方块》）的规则，通过将三个或更多的同类型方块相连接便可消除，当出现组合消除时还会给对手发送干扰方块。而在本作中由于引入了联盟挑战的机制，所以还要和动画中的15位对手展开战斗，最终面对神秘的方块高手。



6种模式

游戏中有6大模式，其中马拉松模式即方块消除游戏最传统的模式，不断地消除，最终在失败时统计最高分数。故事模式便是按照剧情来完成全部对手的挑战，最终获得冠军，此外还有限时模式、对战模式、练习模式、火箭队挑战模式，以及分别由阿弘、科拿和小刚主持的清屏挑战模式。



不同难度下的决赛对手

游戏中，不同的难度下，会面对不同的决赛对手。其中简单模式的对手是坂木，普通难度的决赛对手是四天王中的志霸，困难难度的决赛对手是小茂，非常难及超难的难度下的决赛对手才是最强的超梦。所以说想达成剧情中那样，还是需要好好锻炼水平去挑战一番的。

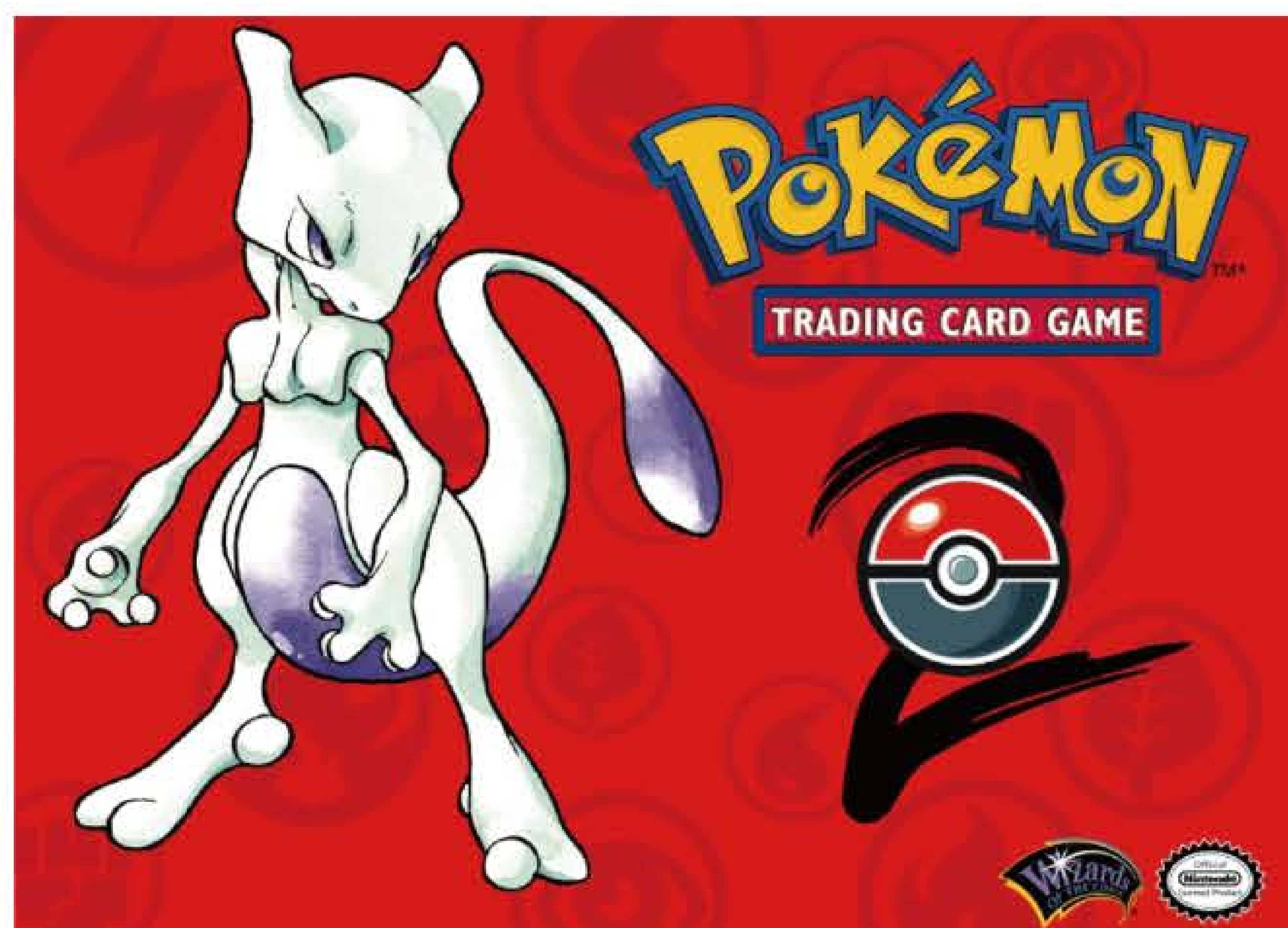


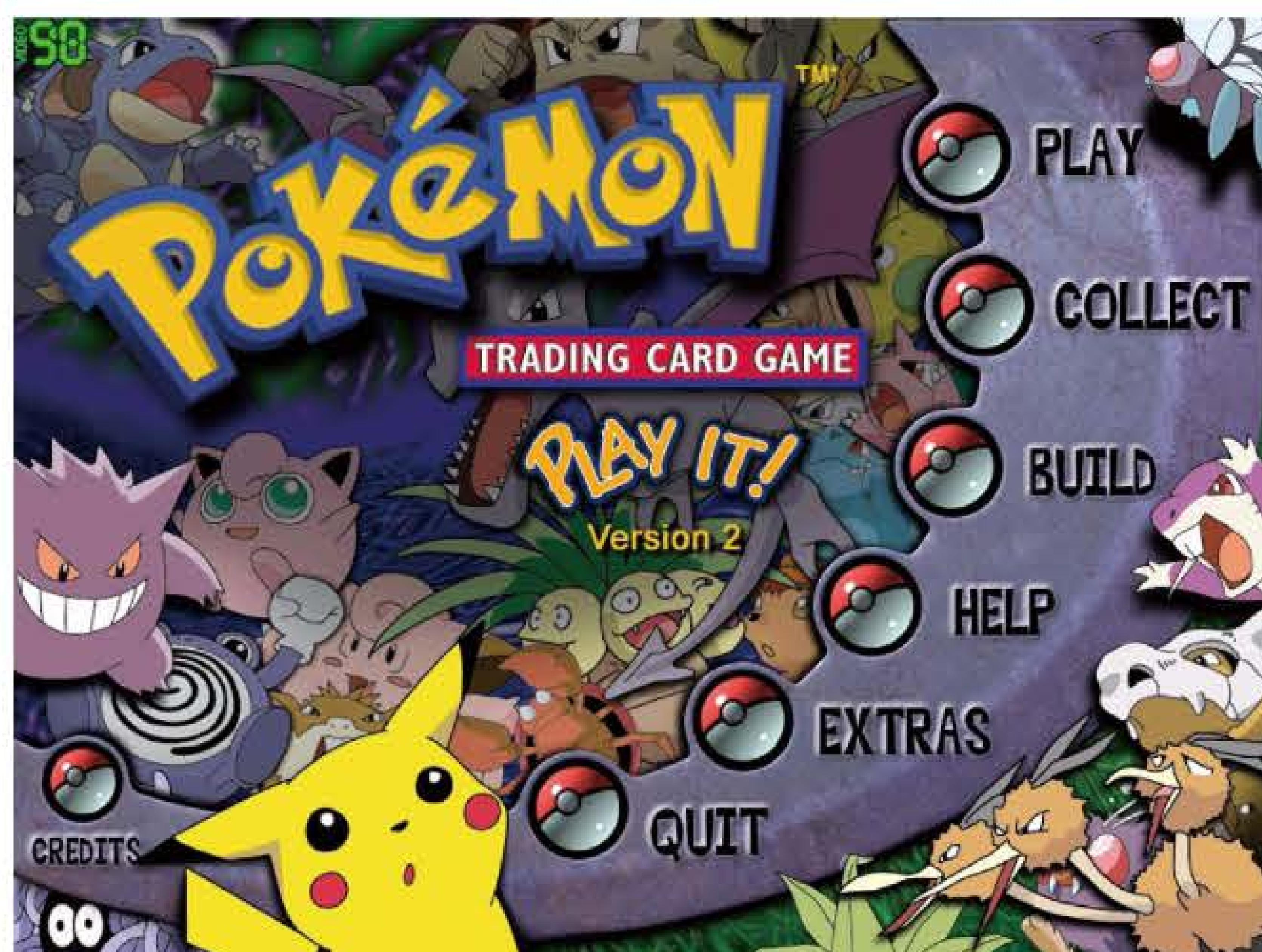
▲想迎来与超梦的最终战也不是那么容易的。

Pokemon Play It! 第2版

机种	PC	发售	2000年
开发	Fluid Entertainment	类型	TAB

经官方授权、在海外推出的口袋妖怪卡片题材PC端游戏的第二作，增加了战斗关卡等级设定。卡组也增加到了7组。并增加了收集和组卡两个模式。而朱莉依然是本作的导航兼对手。





15个难度等级

15等级都在游戏模式之下，包括有5个基本、3个基本挑战、6个高级和1个高级挑战。没有“挑战”字样的都是教学关卡，用预设的卡组来让玩家更多地熟悉游戏——尽管第2版中依然有学习功能，但实际上这些非挑战关卡已经足以将其取代了。而挑战关卡中，玩家要面对的就是发挥出真正水平的朱莉了，相比前作，朱莉可以使用任何的卡组。



▲朱莉仍然是强劲的对手。

更多的卡组

相比前作的4个卡组，该作增加到了7个。其中还增加了化石和火箭队卡。另外还有个有趣设定，就是为卡片加上了口袋妖怪的叫声，而叫声是来自动画中。



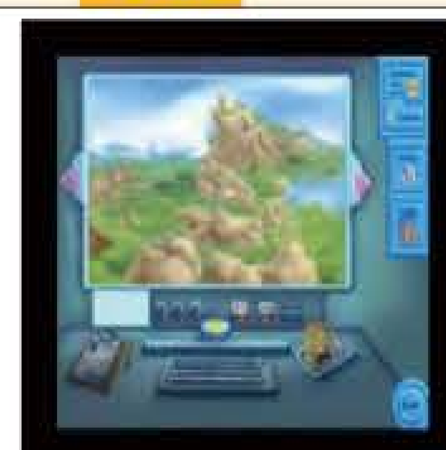
现代操作系统下容易崩溃的早期作品

这个游戏因为比较早，所以是基于早期的系统开发，官方指定的是Windows 95和98，到了更高的系统下，很容易出现各种莫名其妙的崩溃退出——这在很多PC游戏上其实都很常见。不过第一作反倒没什么问题。

PokeROM

机种	PC	发售	2000年
开发	Mattel Interactive	类型	ETC

制造芭比娃娃的美泰公司经官方授权后，2000年发售的一系列教育光盘，支持Windows和Mac系统。





小学1～5年级的教育软件

游戏在开始时就要给自己选择一个名字以及难度，难度共有5级，分别对应1～5年级。游戏主要通过数字阵列和配对的方式来开启口袋妖怪。口袋妖怪的图片来自于动画。



多人游戏

在游戏的培训中心（Trainer Center），可以玩到最多4名玩家共同参与的多人益智游戏。玩家通过回答数学、科学、阅读、社会研究以及口袋妖怪等问题来前进。第一个到达终点的就是胜出者。

PokeROM光盘

PokeROM光盘共有三个大的系列：最初系列、电影系列和神秘系列，前两个系列包括有10张光盘，神秘系列则有30张光盘，其中还包括有隐藏光盘。这些光盘都以不同的口袋妖怪作为主题。其中电影系列和神秘系列是在《金・银》发售之后，所以还收录了不少第二世代的口袋妖怪。



▲PokeROM的光盘外形比较特殊。



口袋妖怪收服

机种	ARC	发售	—
开发	Sammy USA	类型	TAB

柏青哥厂商Sammy的美国分公司在街机厅投入的一款街机游戏。游戏屏幕底图上为初代《口袋》动画的图案，下方一个可以左右移动的皮卡丘形的接筐。游戏时机器上方的方孔中会掉落出小弹力球，这些弹力球在经过下方的桩时会随机变换下落路线，而玩家要用机器正前方的方向盘操作皮卡丘左右移动，尽多地接住小弹球。当游戏结束后，会根据得分来获得机体上方展示的弹力精灵球玩具。







第二世代

第二世代从《口袋妖怪 金・银》开始，由于起之于GBC平台，所以这一世代的全部游戏都已彩色化。而这一世代的衍生作品除了GBC和N64这两大游戏机平台，以及部分出现在街机上的儿童向游戏外，还在任天堂自家的Pokemon Mini以及世嘉的便携儿童电脑Sega Pico上推出了不少作品——而这也是第二世代游戏内容构成的一大特色。

口袋妖怪 金・银

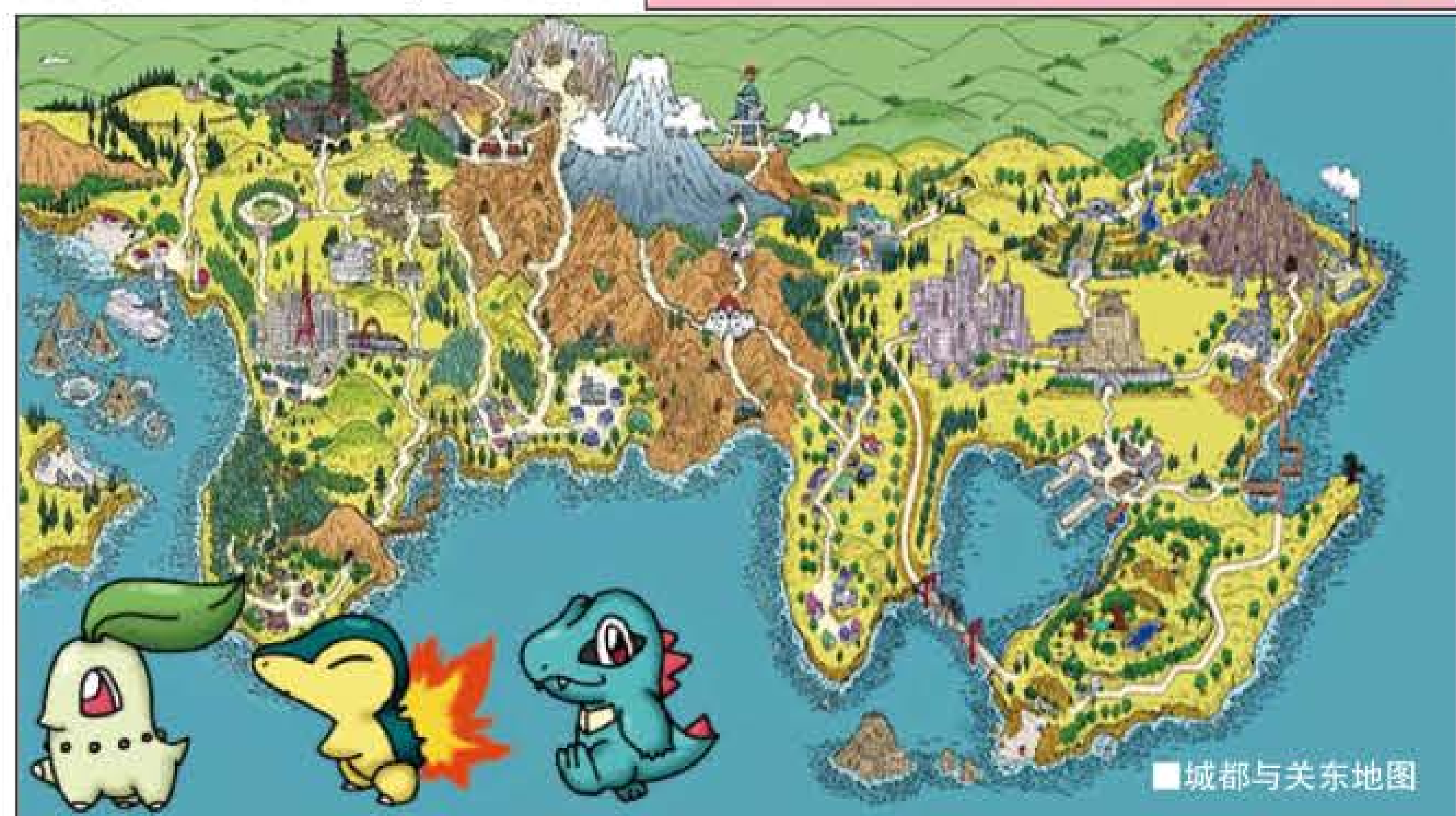
机种	GBC	发售	1999年11月21日
开发	Game Freak	类型	RPG

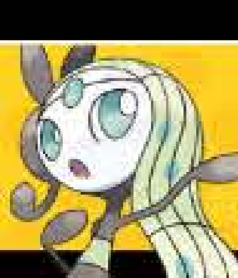


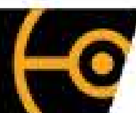
正统“《口袋妖怪》系列”作品第二作，登场口袋妖怪增加到了251种，增加了很多前作口袋妖怪进化前和进化后的形态，风格上则依旧是前作的简约风，属性上增加了钢系和平衡前作超能系过于强大的恶系，将特殊能力分开为特殊攻击和特殊防御，并进一步完善对战系统。游戏以古色古香的城都大陆为舞台，这款同时支持GBC和GB的作品中，不仅拥有柔和的色彩，更有昼夜系统、时钟系统、捉虫大会、盆栗、双地图等至今让玩家津津乐道的设定。而支持与前作交换前151种口袋妖怪的设定也是本作独有。闪光口袋妖怪、到处跑的二级神兽等系列的有趣设定，也是从本作开始出现的。另外，从《金・银》开始，版本的主角便不再是初始口袋妖怪，取而代之的是该版本的主角神兽。而代表26个字母的安侬，则开创了系列同种口袋妖怪多形态的先河。

▼《金》和《银》的卡带，用色各不同。




■城都与关东地图



二代作品的延期

从《红·绿》到《蓝》，《口袋妖怪》让全世界的玩家们进入了一个充满自然和谐同时又满含自强不息的虚拟世界。当1998年《口袋妖怪》终于实现了走向世界的梦想的时候，那么系列作品又该向哪个方向发展？玩家们都体验了收集、育成、通信、对战的魅力，而在享受现有作品的同时，无疑也非常期望《口袋妖怪》的正统续作，更何况动画版中，本来就已有凤凰、波克比等新口袋妖怪提前登场了。实际上，在1997年中，让人振奋的《口袋妖怪》新作消息便已经出来了，除了公布了部分新系统外，也公开了电龙、呆呆王等新口袋妖怪，给了玩家以无限的遐想和期盼，发售日也则被锁定在1998年6月。但到了预定的发售日，《口袋妖怪》的新作并没有到来，一直到1999年，《口袋妖怪》的新作《金·银》才随着GBC的推出而焕然一新地发售，给了玩家无数的新意。

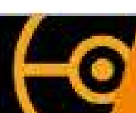

■电龙算是首批公布的第二代口袋妖怪了。

关于第二代《口袋妖怪》为什么延期这么久，这已经成为了一个难以探寻真相的历史悬案了，但从当时口袋妖怪中心公司正在大力推进的海外业务来看，重要原因应该就是分身乏术了，作为制作厂商的Game Freak的主要制作人，也经常出席这这那那的推广活动中。之所以迟迟未能上市，和动画的播出档期也有一定的关系，毕竟动画才刚刚播出，如果游戏推出太早，那么动画的进度将变得十分紧张，这对动画与游戏相互提携的发展计划可谓是相当不利的。


▲1997年Game Freak官网放出的设定图，当时都认为是新作的口袋妖怪，不过《金·银》完成后并没有将这三个收录进来。

当然，对于这个好不容易树立起来的新品牌，《口袋妖怪》的版权三方都是非常重视的，口袋妖怪中心公司本身就是石原恒和出于对品牌长久人气度保持的考虑而设立，那么在这个品牌核心中的核心——游戏上，同样也必须要更加谨慎地推出新作，也就是说，新作不能仅仅是增加了新的口袋妖怪，这样的话当收集了新的口袋妖怪后，玩家们便会丧失了对新作的兴趣。

必须要给玩家以熟悉而又全新的感觉，这是续作能够完全继承《口袋妖怪》初代魅力的基本要求。本着不鸣则已一鸣惊人的态度，最终1998年中的发售计划被取消。转而面向任天堂计划中的新掌机GBC上，除了让《口袋妖怪》的游戏世界也拥有色彩，更要带给玩家新鲜度不断的同时又亲切熟悉的感觉。至此，仅《口袋妖怪》第二世代的大幕全面拉开，以正统作为纪元标志的“《口袋妖怪》系列”也终于正式进入了彩色时代。

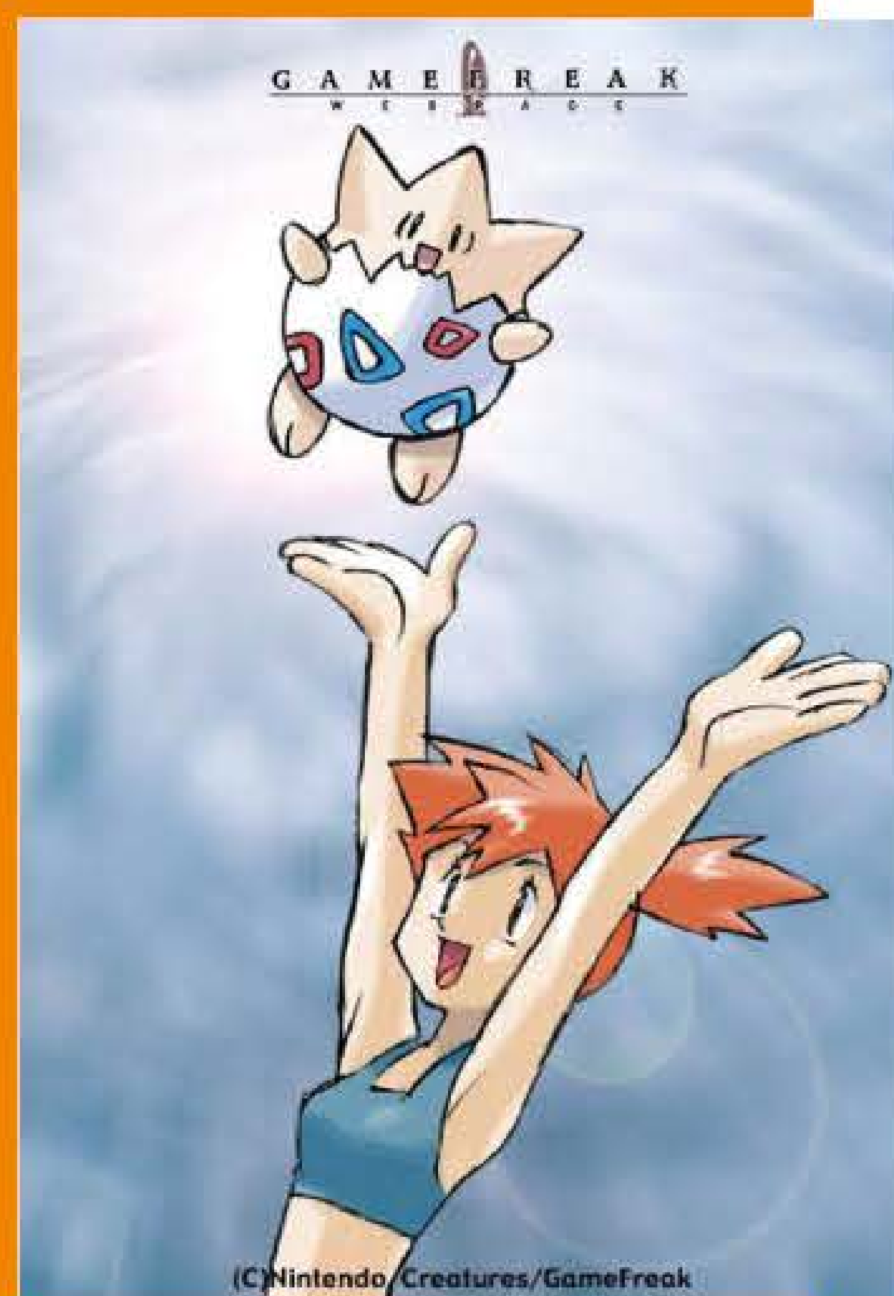



提前现身的新口袋妖怪们

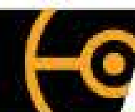
1997年3月28日，东京一桥如水会馆星光大堂举行了《口袋妖怪》动画第一集的首映，在影片的最后，在和皮卡丘一同战胜野生烈雀群的袭击后的小智，竟然看到天空中一只火红色的巨鸟拖着七彩光芒飞向彩虹！而在动画中当提到151时也经常不忘加一句“更多”，没多久，TV动画中小霞便也得到了一个151以外的口袋妖怪波克比。


▲初代TV动画中的第一集的末尾就出现了第二代的主角神兽凤凰。

和当初人们在《红·绿》中发现梦幻不同，此次动画中的新口袋妖怪，更告诉玩家和观众：新作正在开发中，敬请期待！后来，第一部剧场版《超梦的逆袭》无论在日本还是在海外都获得了空前的成功，而以这个人气口袋妖怪为主角的广播剧《超梦的逆袭》也获得了空前的欢迎，无论是精彩度还是深度，初代的剧场版都给观众给玩家交了一份满意的答卷。而第二部《露琪亚的爆诞》是在1999年7月上映，尽管此时《金·银》游戏还没发售，但剧场版已经完全以新作为主题了，登场的主角便是《银》版的封面主神露琪亚，初代三神鸟也同时登场，此外呆呆王这只新作口袋妖怪也出现在电影中。而与电影同时放映的短片《皮卡丘的探险队》中，诸如城都三主角、布鲁犬、电力兽等新作的小家伙们也都一齐亮相。游戏未动，口袋妖怪先行，这成为了以后“《口袋妖怪》系列”新作的一个惯例，直到现在。



▶作为第二代口袋妖怪，波克比长期出现在第一部TV动画中……

彩色还是黑白?

有一种说法，说GBC是任天堂硬件部门的权宜之作，当时任天堂硬件研发部门主要在开发GBA，不知道是为了牵制挑战者还是顺手等原因，就弄出了GBC。而《口袋妖怪》在1997年刚公布续作时，显然也没有彩色化掌机这个概念。但是到了1998年按照预定的日期即将完成时，Game Freak应该也接到了关于GBC的消息，一旦成为GBC作品，那么整个已经做出的世界在颜色上就都要专门考虑了，哪里是绿的、哪里是灰的、哪里是蓝的……




▲由于是GB、GBC兼用，色彩在现在看起来比较淡，但很多玩家的感觉却是柔和。

而最终有这么一个问题：深受孩子们欢迎的《口袋妖怪》推出了GBC版后，那么在GB上给予《口袋妖怪》最大支持的孩子们还能玩到吗？可如果不做出彩色的，那《口袋妖怪》对于任天堂自家掌机来说都有些落伍了，《口袋妖怪》也是需要进化，才能给玩家以惊喜的。

还好，GBC有一个非常贴心的功能——向下兼容GB卡，不仅可以玩，更可以给原本黑白画面的GB游戏增加少许的色彩；而即使是GBC游戏，也可以做到GB和GBC同事兼容，只是相对于仅支持GBC的游戏色彩上差了些。

GB、GBC、GB和GBC兼容，这三种色彩模式中，《口袋妖怪 金·银》最终和当时大多数的游戏一样，选择了兼容，尽管色彩不算鲜艳，但看起来却相当柔和，非常舒服。

神秘礼物

本作针对GBC的红外通信功能，专门设定了一个神秘礼物系统，在黄金市百货大厦5楼和绿衣女性对话并报告后，游戏的开始菜单中便会增加该系统的选项。进入选项后将两台GBC的红外通信端口相对，两个玩家便都可以在游戏中获得额外的玩偶或道具，每天最多可以获得5次，而同一目标只能获取一次。由于有些道具需要使用该功能才能拿到，而当时盛传诸如“获得全部道具出现梦幻”一类的谣传，所以这个功能被用得非常多。

不过因为红外通信功能是GBC才开始有，所以用GB玩的玩家就体验不到这个乐趣了。而在GBA和GBA SP上玩虽然可以激活，但是因为没有红外通信端口，所以同样无法使用神秘礼物的功能。



岩田聪二度出手相助

大概是游戏开发进度延期所致，所以在接下来尚充裕的时间里，Game Freak的制作人们便决定把初代的关东大陆地图加入到《金·银》中，有前作的成绩，这一作申请最大容量的SRAM是一帆风顺，而从已有的内容来看，空间尚有剩余。设想虽然不错，但是到实际操作时，这些已经有了一作《口袋》开发经验的制作人们再度发现棘手问题，那就是初代地图加上人物、道馆和事件的设定，这些文件超出了制作人们的想象，而卡带容量已经达到了最大，无法再度扩展。

这个时候众人便再度想到了HAL的社长岩田聪，有着天才程序员之称的岩田聪的名气非常大，在此不久之前刚刚通过对初代《口袋妖怪》的战斗系统代码解读完成了对N64版《口袋妖怪运动场》的开发。如今《口袋妖怪》第二代作品的开发，便又找到了岩田聪。岩田聪非常理解Game Freak的制作人们的执着——正是他们的执着才有《口袋妖怪》的高人气。岩田聪根据游戏开发出了图形代码编写工具，并与Game Freak进行沟通，将初代地图中的部分在不影响整体体验的一些地方进行了精简，最终将初代的地图和相关剧情连同二世代的新地图剧情一同压缩进卡带中，成功地将《金·银》向神作的方向推进了一大步。



▲岩田聪与《口袋妖怪》的关系也很密切。

从现代科学到神话历史

初代《口袋妖怪》有一个非常热门的主题，就是克隆，掌握着高科技的人类是否真的可以如神那般创造复制生命？结果我们从游戏中红莲镇研究室的日记和剧场版中看到：人类制造的强大的超梦却无法控制它，最终暴走的超梦毁掉了研究所，让口袋妖怪屋成为了一个废墟；而剧场版中更赋予了超梦以“我到底是谁？我从哪来”这样古往今来人们都在探索、并由此催生了诸多宗教信仰和科学技术的问题。

■初代剧场版的克隆口袋妖怪展示出了科学与伦理的话题。



其实即使放下超梦这个段子，在整个初代中，我们也都能看出众多现代科学的成分，包括三个二级神兽的属性冰、火、电彼此维系着世界元素的平衡，三种对应红黄蓝三原色的元素衍生出了最初的生命起源……

而进入《金·银》中，则大大增加了神话的部分。被设定为历史文化悠久的城都大陆拥有众多文化古迹，歌舞伎姐妹、古色古香的房屋、喇叭芽之塔内修行的僧侣、内槐树镇的双塔——烧毁的钟之塔与依旧屹立的铃之塔，都无不展现出城都与现代气味颇浓的关东截然不同的历史文化。

第一次拥有主神概念的《金·银》中，凤凰和露琪亚分别象征着太阳和大海，远古时代的凤凰因为感受到了人类妄图得到其力量的贪念而一怒之下烧毁了人类为供奉它而修建的钟之塔，烧毁中救助的三个口袋妖怪则被它救了下来并成为其使者，就是雷皇、炎帝、水君这三个二级神兽，忏悔的人类在烧毁的钟之塔旁边新盖起了铃之塔，希望能早日得到三圣者认可，让凤凰神重新回到城都大陆。而关于露琪亚，其更大的戏份则来自于1999年的剧场版，剧场版的西里西亚岛预言中，当人类触怒了急冻鸟、雷电鸟和火焰鸟这三元素的持有神兽时，便会引发巨大的灾难，只有海神与优秀的人类联手才能够拯救世界。

而在冒险不久就可到达的姥目森林中的一个祭祠，也供奉着森林的守护神雪拉比，能够随意往返于过去与未来的雪拉比便是第二代作品中隐藏的幻之口袋妖怪。在两年后剧场版中，雪拉比由于穿越时空的力量成为了火箭队的目标，结果遭到了可怕的报应。

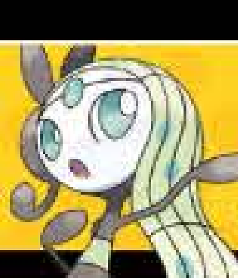
无论是游戏本身还是剧场版中，第二代作品都围绕着历史悠久的城都大陆的神话，并以此反思人类与自然、人类与信仰的关系。

当然，作为背景设定在现代的《金·银》中，还是不乏黄金市这样的大城市的，而在现代设施上，除了轮船，更有了直接往返于城都和关东的高速列车，可谓是一个传统与现代共存共荣的设定。

打不倒的罐奶牛

游戏中第三个道馆的馆主小茜是个萝莉脸、身材火辣的妹子，在失败后会哭，使用的口袋妖怪也是前作表现平平的普通系，而且外表可爱……但是一旦与其交手，就会发现她的罐奶牛简直是打不倒啃不动，魅惑技能让偏爱雄性硬派的男性玩家吃尽了苦头，越打越猛的滚动更是让人绝望，好不容易快要打败罐奶牛，结果罐奶牛喝奶又补充回了体力……相信这一战也是很多《金·银》老玩家的噩梦，而且也让很多玩家见识到了何谓攻守兼备。更有人将《打不倒的空气人》翻唱为《打不倒的罐奶牛》。







海外版和韩版

二世代《口袋妖怪》的最大特点，是增加了面向韩国地区发行的韩语版。韩语版大体上与日版相同，但由于渲染韩国字符需要更多的内存，所以韩版的游戏只能在Gameboy的黑白颜色下运行。



▲韩版的《口袋妖怪 金·银》。

而在面向欧美澳等西方国家的海外版，则根据文字显示做了很多本地化处理。此外由于《金·银》版涉及到大量东方文化的佛教与神道教，所以在一些细节上，如神婆设定为了灵媒师（Medium），念珠被移除；僧侣则设定为贤者（Sage），双手合十的姿势改为了双臂交叉。

继承要素

如果仅仅是增加新地图、新口袋妖怪，以《红·绿》的画面为基础直接开发新作，那么两年时间也还算够用，新作增加的口袋妖怪达到100种虽然数量多，但相比起初代从无到有的151种，已经有了足够设计经验的开发团队也还算进展顺利，这从最初公布发售时间以及众多第二代口袋妖怪在动画中的纷纷亮相中便能窥探一二。



然而随着GBC的推出，《口袋妖怪》即将转战新的平台，原本1998年的计划便也随之延后。而且随同GBC首发的阵容中，任天堂迎来了一个强大的第三方盟友的回归，这个厂商就是掌握着日本国民RPG《勇者斗恶龙》的Enix。在那个第三方纷纷投入索尼旗下的年代，Enix仍然保持着对任天堂的支持，而这次支持是以"《DQ》系列"诸多人气怪物为卖点的类似于《口袋妖怪》的游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇》，冒险、收集、繁殖合成……即使通关也有很多要素可挖掘。如此的游戏如果和《口袋妖怪》在同一时间出现在首发平台上，号召力重叠不说，还会造成左手打右手的局面。大概是考虑到进一步拉拢Enix吧，原本计划在1998年中推出的《口袋妖怪》甚至连年末的GBC首发也没赶上，一直到一年后才推出。这段时间Game Freak究竟做了什么我们无从考证，但从游戏中饱满的主线部分外各种令人无法自拔的有诸多细节来看，显然，这段时间Game Freak为《金·银》增加了大量的创新要素。

作为曾经创下神话的《口袋妖怪》的续作，《金·银》必须要从前代的身上有所继承；同时作为逐渐成熟的一作，也开辟出许多全新的、足以影响整个系列发展的要素，下面我们都一起来看看这款至今仍为众多口袋玩家心目中的经典，都继承了哪些？又开创了哪些？

继承 初代的剧情和地图

和现在每作拥有几乎独立剧情的《口袋妖怪》正统作品不同，《金·银》的设定中有大量与《红·绿》相联系的地方。本作的时间设定在前作的三年后，所以与本作舞台城都相邻的关东大陆有了不少地方变化：最大的反派仍然是火箭队只不过如今的火箭队已经是残党，因为火箭队在三年前老大坂木被一个关东大陆的少年打败后便解散了火箭队。不过即便是残党，也给城都大陆的主角制造了不少的麻烦。



■连接关东和城都的列车。

当到达联盟时，我们会发现，有一半的天王都是熟人……原来这和前代是同一个联盟。于是通关后，我们便可以通过乘船回到阔别已久、但已经全面彩色化的关东大陆了。三年后的关东大陆，无人发电厂重新启用、紫苑镇墓塔改为了广播大厦、红莲镇被火山彻底摧毁、小茂接替了离去的坂木老大的空缺成为了常磐市道馆的馆主、石竹道馆阿桔升任乱蒙天王而女儿接任馆主……而最后，孤独求败的玩家甚至可以爬到雪山顶，与前代的主角红来一场龙争虎斗。这些都是玩家们难忘的回忆。而对于国内玩家来说，甚至于雅东的尾巴（呆呆兽的尾巴）、肥大（快龙）等盗版商汉化版的稀奇古怪的汉化名字，都成为回忆过去游戏岁月的一段非常引起共鸣的趣谈。

继承 与前作交换口袋妖怪

回顾从1996年至今的15年多的五部正统《口袋》作品，除了《宝石》版没能接续前作的口袋妖怪外，其余每作都可以通过各种手段将前作的口袋妖怪传到本作中，而这个传统就是从第二代开始的，而且方法非常朴素——直接交换。

这也当然得益于GBC和GB游戏的互相兼容（GBC专用的除外），两部机器插上联机线便可以互相交换了，只不过有一些限制：诸如新口袋妖怪或拥有新技能什么的是无法进行交换的，这也是情理之中。虽然二周目的关东大路可以捕捉到诸多初代口袋妖怪，但神兽这些还是需要从初代交换来才可以，而玩家也第一次体验到前作辛苦的结果没有因为游戏换代而付诸东流的喜悦。

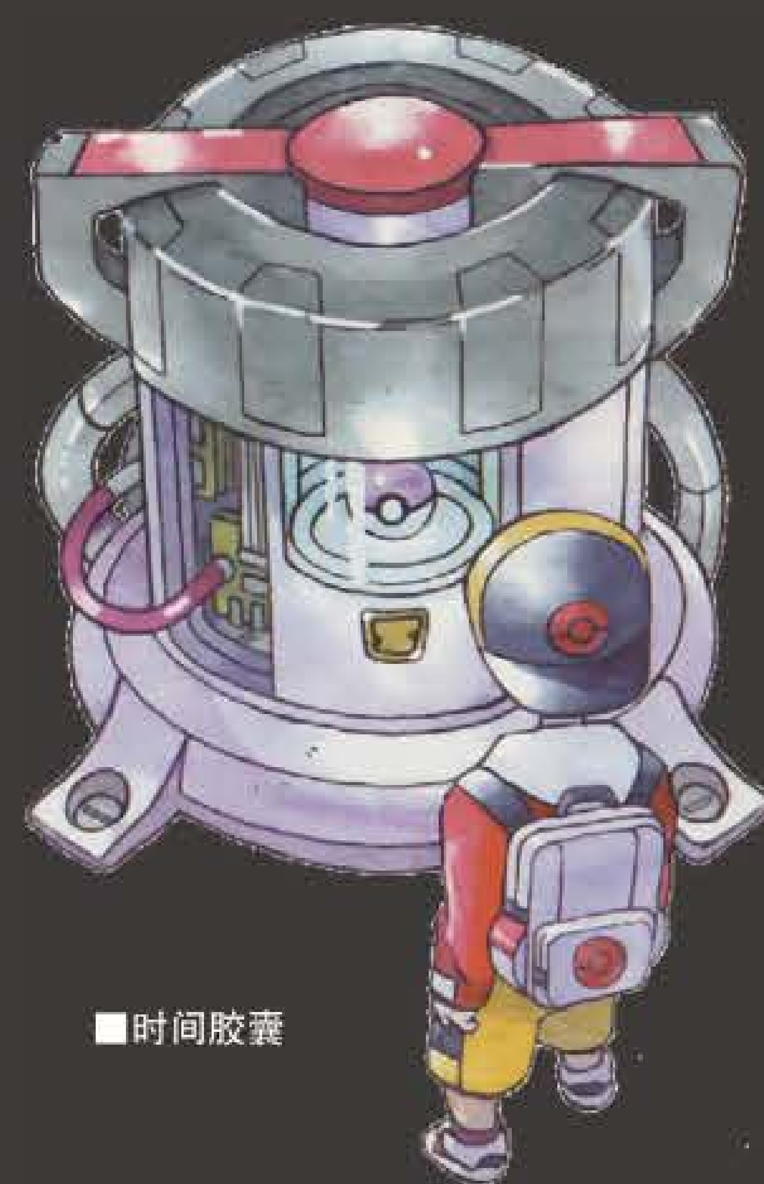


继承 全国图鉴

开发《金·银》时必须要面对的一个问题，就是前作的口袋妖怪和《金·银》的口袋妖怪如何共存的问题。既然是新作，那么起码要以新的口袋妖怪为主打。所以最终决定的版本中，我们看到一周目大多是《金·银》的新口袋妖怪：新的区域、新的要素、新的画面加上新的口袋妖怪，让这款第二代作品一切都显示出了不同以往的新意。而作为整整一周目的冒险都要大量接触的新口袋妖怪，为其设定图鉴也是非常必要的。

但前作口袋妖怪历时多年积攒下的人气也是不能忽视的，所以《金·银》可以通过二周目到关东大陆捕捉以及和前作直接通信交换以获得第一代的口袋妖怪们，这时候便显示出了图鉴的矛盾——两作同样的图鉴编号却对应了不同的口袋妖怪，到底以哪作为准？

还好官方给出的解决方案非常理想，即将图鉴分为城都图鉴和全国图鉴，作用不同又互不影响，而且对于以后续作中也要加入越来越多新口袋妖怪的"《口袋》系列"来说，全国图鉴的设定更将一个可能长远存在的问题及时解决掉了。而全国图鉴的设定，一直到今天的第六世代也都还在沿用着。



■时间胶囊

创新 性别解禁和异形态的起源



的还有一个非常有趣的设定，就是对父母双方进行继承的孵蛋系统，不仅是蜥蜴和鸟这些外形的口袋妖怪，连罐奶牛这种典型的哺乳动物也是蛋生。

除了性别全面开启，同种口袋妖怪不同形态的设定也是在《金・银》中开始的，当进入遗迹中看到不同形态的安侬时，不知有多少人以为遇到了新物种呢。而安侬只是一个开始，后来的作品中异形态的设定更加多了起来，到底第四代甚至成为了资料篇的重要要素之一。

关东大陆的口袋妖怪中有6种非常有特点，便是不同性别的尼多口袋妖怪的“夫妻店”。而这个性别系统到了《金・银》后便彻底解禁了，除了小磁怪、宝石海星这些，大多数口袋妖怪都有了性别，即使没性别但只要有蛋组归属也可以和万能的百变怪孵蛋繁育后代，从那时起，口袋玩家们便可以通过繁育后代的方式来获得具有更高能力和更强技能的口袋妖怪了。而与性别相关


▲安侬出没的阿尔夫遗迹。

创新 能力的变更和新属性的加入

这个创新其实是基于前作的进一步完善，在《金・银》中，特殊能力终于被区分为特攻和特防，五项能力扩展为六项，由此衍生的战术便更加丰富起来，加上新增的恶、钢属性，使前代的强弱格局都被颠覆了不少。其中最大的受害者无疑是初代强大到破坏平衡的超能系，胡地再也不是仅次于超梦的攻防皆有的强者了。


▲伊布在《金・银》中新增的形态之一就是恶属性的月口袋妖怪。

创新 时间系统确立



相信很多玩家当初在玩《金・银》时，都会为其昼夜系统所惊叹，而且不仅仅是白天夜晚设定，更令人惊叹的是游戏中的时间与现实的完全同步，并相应衍生了全新的系统。

进入游戏后要和现实时间同步，而以此带来的昼夜之分最大影响便是：同样的地方在白天和晚上还会出现不同的口袋妖怪，让《口袋》与玩家的现实生活拉近了很多。

同样让玩家津津乐道的，还有基于时钟系统而诞生的每日事件，一周里，每天都会有特殊的人物出现在特定地点，每天几乎都会有特定的事件发生。当听NPC说周五传来怪物的吼叫时，到周五去洞穴的深处，竟然真的发现了乘龙——那种惊喜相信让很多老玩家记忆犹新。

同样基于每日事件基础上的捕虫大会则给予玩家一个全新的不同于狩猎园的全新体验，这里可以用自己的口袋妖怪球去捕捉，而在补充大会中获得成绩还会有不同的奖励，甚至是进化石这样的珍品。

这个重要的时钟系统在《金・银》开始应用后，便成为了以后系列的一个重要标准，虽然第三代的《宝石》版里应用有所减弱，但三代之后一直到现在，时间系统已经再度恢复了其基本要素的地位，成了游戏本身密不可分的一部分。尽管有违初代没有夜晚的童年情怀，但整个流程的假日游玩延伸感觉依然没有变。

创新 幼体形态



▲B皮皮一家子。

二世代最有趣的就是增加了好几个幼体形态的口袋妖怪，所谓的幼体形态就是把初代的一些初始形态给再度退化出现的形态，这样的小家伙都非常可爱，能力当然也都不用指望了，尽管对进化后和最终形态没有任何影响，但随着旧精灵的第三个进化形态俱全，玩家们也不得不无奈地面对这样一个事实：不少有幼体形态的口袋妖怪们，已经完成了三级进化了……

当然，《口袋妖怪》本身也不仅仅是一款对战游戏，所以这样的设定下，用一群小宝宝们去战胜联盟的各路豪强也是别有一种成就。更关键的是，这些幼体形态大大丰富了剧场版短片里的小可爱阵容。

创新 新的进化形态

比起幼体这个卖萌设定，《金・银》在旧精灵身上打主意的再度进化形态就非常实用了，其中主要是初代中已经完成二级进化但实力平平的一些精灵，还有的则是如伊布这样的新分支进化形态，这些原本在初代中可以一搏的旧精灵在拥有了新的进化后，就更加强力了，而这些新的进化往往都与新的进化系统息息相关——或者说，它们是新系统造就了一批强者。


▲巴尔郎，根据20级时攻击与防御能力的高低可以进化成三个形态。

这些进化包括了亲密度进化（如波克比）、昼夜进化（如光精灵、暗精灵）、能力进化（如巴尔郎）、携带道具通信进化（如大钢蛇），还有铁甲螳螂这种能力总和不便但能力分配变化的平行进化，再加上前代的种种进化，《金・银》的进化称得上是琳琅满目，想要收集齐，就一定要进化方法上做足功课。一定程度上也增加了游戏的耐玩性。

创新 闪光口袋妖怪和红色暴鲤龙



《金・银》中增加了这样一个设定：低概率下会碰到闪光的异色口袋妖怪。这对在山洞草丛中辛苦练级的玩家实在是一个大惊喜，当听着叮叮的音效声，真是整个人都振奋起来了。闪光口袋妖怪系统自然和GBC彩色化有密切的关系，而闪光的异色口袋妖怪也成了以后各作《口袋妖怪》的热门话题，简直是恒久不变，甚至催生了诸如摇草地等专门刷闪光口袋妖怪的方法。

而作为闪光口袋妖怪要素中的重要一环——红色暴鲤龙，虽然作为剧情中的一个桥段出现，但其影响却甚至超越了《金・银》本身的限制，《口袋》相关的游戏动画中都经常会提及到发现红色暴鲤龙的传说，甚至在系列第四代的《钻石・珍珠》也是以发现红色暴鲤龙的节目中开始的。

创新 盆栗与更多精灵球

在《金・银》的地图上，出现了很特别的树，调查这些树则会采摘下果实，果实有两种，一种是树果，可以直接给口袋妖怪吃掉并且具备一定效果，携带在身上还可以在满足条件时发动效果；一种是盆栗，可以拿来做精灵球。不过这两种树上结的果实在今后系列中的命运并不一样，树果因为各种实用的效果而成为了对战的热门，因此一路发展至今；而盆栗虽然可以拿来做各种精灵球，但终究是可以用普通的高级球代替，而到第三世代更因为精灵球系统的改变而将盆栗设定取消，仅仅在《金・银》的重制版《心金・灵银》中重现光芒，虽然可以一直传到如今的六世代作品中，但终究因为实用价值而仅仅成为了收藏品。



《金・银》的角色形象

主角

金



▲战斗时背影



►官方设定图，反戴帽子是与前作主角区别的一个重要特征。

▲开篇剧情画面

NPC

大木博士



▲游戏开篇介绍的形象，除了彩色化，手里的物品也由前代的书籍变成了精灵球。

◄官方设定图，由研究服换上了西装。

空木博士



◄官方设定图，因为《金・银》的片头解说为大木博士，所以游戏中并无空木博士的正比例图像及背影图像。

歌舞伎姐妹



►歌舞伎打扮的五姐妹的对战形象。

红



◄在白银山以最强训练师登场。

劲敌

银

银在城都和关东时有两种不同的形象。



◄官方设定图，表情有些阴阴的红发少年，衣服上的标志在公布时曾引发不少猜测。



◄在城都时形象。



◄在关东时形象，看起来也是自信满满。

火箭队



男性干部

◀兰斯、拉姆达和阿波罗三人共用的形象，看样子是个30岁左右的男性。



女性干部

▶衣着华贵的形象、因为女性干部只有一个，所以这个形象是雅典娜专用。





火箭队队员

▲▶增加了女性队员，男队员的装束和前作差异不大，但没有了鞭子；女性着装则更像动画版的武藏。

道馆馆主

《金・银》因为收录了两个大陆的地图，所以道馆馆主也多达16人，前作部分道馆的馆主有变，另外就是因为彩色版，所以前作的馆主在本作中都参照官方设定图上了色。



桔梗道馆・隼人

◀使用父亲的口袋妖怪作战，造型上还是少年。

▶头像，看起来很要强的小哥。

▲头像，不大容易看出性别……

◀年纪上看也是捕虫少年，但却是虫系的大师。

桧皮道馆・阿笔



黄金道馆・小茜

▶看起来是个身材很棒的妹子，但给很多玩家留下了噩梦般的一战。

▼头像，看起来很单纯的少女。





槐树道馆・松叶

▶看起来有些吊儿郎当的青年，实则是鬼系大师。



◀头像，依旧吊儿郎当……





◀头像，大概是模样最凶的格斗家了。

◀大叔辈的格斗系大师，身材和相貌上看是属于力量型的。

湛蓝道馆・四岛



◀头像，依然是贤淑的少女，系列的馆主形象和所使用口袋妖怪印象的反差就是从蜜柑开始的。



▼淑女形象的少女馆主，擅长的却是猛硬的钢系，她的大钢蛇甚至会让人是觉得是超越了属性克制的怪物。

浅葱道馆・蜜柑



▲头像，老爷子还是相当有气场的。



◀看着有些阴阴的老头子，是擅长冰系的"严寒的训练师"。

丁香道馆・柳





烟薰道馆・伊吹



◀头像，渡的表妹，但不大像……

▶自信满满的龙系大师，和表哥渡一样系着斗篷，是个很有御姐风范的女性。



尼比道馆・小刚

▶就像前作的设定图那样，穿上了白T恤。



枯叶道馆・马志士

▶换成了迷彩军装，而且戴上了墨镜。

华蓝道馆・小霞

◀依旧是少女形象，不过无论是身材还是发型，都比前作显得成熟了些。



玉虫道馆・艾丽嘉

◀依旧是彬彬有礼的跪姿，但抬起眼睛看挑战者，另外头发也短了。



▶父亲阿桔升任联盟天王后接任馆主的杏子，看起来身手丝毫不亚于父亲。

石竹道馆・杏子

山吹道馆・娜姿

▶放下了鞭子但表情依旧冷酷，着装和配色与前作的官方设定图完全相同。



◀战斗形象完全来自于前作官方设定图中的装束与动作。

红莲道馆・夏伯



◀衣着和动作和《皮卡丘》版一致，但方向反了过来。

常磐道馆・小茂

联盟天王、冠军

本作的联盟和前作相同，但因为过去了三年时间，所以四位馆主换了三个，原本的龙系天王渡在本作中晋升为冠军。


▲口袋妖怪卡片上的形象，非常帅气。

超能系天王·伊月


◀超能训练师，假面和着装让他看起来有些像魔术师。


▶前代馆主升任为天王，手部动作是忍者的“临”字结印。

毒系天王·阿桔

格斗系天王·志霸


▶格斗天王志霸仍然正襟危坐，不过头发长了，而眼睛也睁开了。

恶系天王·卡琳


▲着装性感、擅长恶系的女性。

冠军·渡


◀升任为冠军的渡，相比前作形象的动作要大得多，看起来也是颇为自负。

训练师

前作中的部分训练师在本作中没有登场，前作的童子军和女童军因为涉及到儿童参军的争议问题而改为露营少年和郊游少女。而本作新增形象中，部分由于涉及到宗教、挑逗、吸烟等争议话题，因此在海外版及资料篇《水晶》中做了改变。

捕虫少年


◀彩色化的捉虫小男孩，晒得比较黑，造型则是捕虫动作。

短裤少年


▶相比前作气焰更嚣张了，帽子也彻底戴反了。

露营少年


▶即前作的童子军，大概是童子军本身是争议话题所以换位野营的少年。衣服也换成了探险装。

郊游少女


◀前作的女童军，大概是同样原因改为郊游的少女，除了衣服也更接近于探险装，表情也是人畜无害。

迷你裙少女


◀相比前作的人畜无害，本作中显得非常具有攻击性。

大姐姐
（日版《金·银》）


▲在国际版中取消了挑逗性的眨眼，并将短裙加长。

大姐姐
（二世代其他版本）


▲由金发少女变成了皮肤黝黑的运动型女子形象。

怪兽狂


◀相比前作的冷静形象，本作的怪兽狂彻底体现了一个“狂”字。

登山客


▲虽然形象变化不大，但加上颜色后妥妥地变成了大黑脸。

空手道王


◀定格在出拳动作的造型，力度感十足。

超能力者

▶由前作的白大褂换成了斜衽的传统打扮，一定程度上也切合了本作的古典风格。

魔术师


▲变化并不大，这次把精灵球放在左手侧杂耍。

鸟使


◀和前作形象完全相同，但加了颜色。



钓客
（日版《金·银》）



▲专心致志收杆的钓鱼大叔的形象。

钓客
（二世代其他版本）



▲其他国家版本中去掉了嘴里叼着的烟，后面的《水晶》版也沿用了此“无烟形象”。

泳裤男



►皮肤晒得黝黑，动作很夸张。

绅士



◄依旧衣着端正的老绅士，这一作去掉了手杖。

研究员



▲形象与前作差距不大，但发际比前作的高……

水手



▲皮肤黝黑、体格健壮，展示强健肌肉的同时，表情也更凶悍。

理科男生



◄和前作的形象差不多，但改为了很正常的半蹲姿。

精英训练师





▲►用强力口袋妖怪作战的男女训练师，都是红色着装，男性有些自夸的意思，女性则依旧俏皮可爱。

盗贼

►着装和前作差异不大，相比前作的奔跑，这作中似乎有些探头探脑的意思。

暴走族



▲与鸟使一样，造型和前作形象完全相同但加了颜色。

吉他手



►白发电吉他手，和前作的摇滚男有传承关系，也是擅长电系。

教师



▲穿着制服、拿着教鞭的女性形象。

警察



◄在夜间才出现的训练师，职业为巡警。

放学学生



◄拎着书包的小学生，表情上看似乎是很热衷于对战。

口袋妖怪迷



◄▲非常喜欢口袋妖怪的中年男性和女性的形象，男性身边有个穿皮卡丘的小孩子，女性身边是两个皮皮（也可能是玩偶）。

喷火者



◄口中喷火的小丑打扮的胖子。

比基尼姐姐
（日版）



►与泳裤男对应的游泳的女性训练师。

比基尼姐姐
（二世代其他版本）

◄大概比基尼装配上原有的飞眼表情有挑逗之嫌，所以日版之后的其他版本（包括水晶），就不再飞眼了。

单板滑雪者



◄穿着冬装玩单板滑雪的男性训练师，所擅长的自然是冰系。

滑雪者



►穿着冬装双板滑雪的女性，擅长的也是冰系。



◄手牵着手的双胞胎小姐妹，两人作为一个训练师出战。

双胞胎



神婆
（日版）

▲身边飘着鬼火的神神叨叨的老太婆，应该是和前作祈祷师有传承关系，擅长鬼系和超能系。



▼因为任天堂的宗教政策，而在海外版中取消了标志性的念珠。

神婆 / 灵媒师
（二世代其他版本）



僧侣
（日/韩版）

◀在喇叭压塔、铃之塔中静修的年轻僧人，动作显得谦卑而虔诚。



▶同样是宗教政策而改变了形象，动作由双手合十变成了双臂交叉。

僧侣 / 贤者
（二世代其他版本）

关于《金・银》值得大书特书的实在是太多，作为系列的第一款续作的《金・银》，无论是继承前作精髓，还是完善前作系统，甚至于创新出众多足以影响以后整个系列的要素，都做得非常到位，如果说《红・绿》开辟了一个全新的口袋世界并确立了其整体框架的话，那么《金・银》无疑为这个大框架增加了无尽的亮点和色彩，确立的众多标准更是在系列中影响深远。《金・银》也因此成为众多老玩家心目中的经典，因为当初《金・银》带来的惊喜实在太多太多……

皮卡丘计步器彩色版 金・银

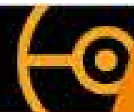
机种	计步器	发售	1999年11月21日
开发	Jupiter Corporation	类型	ETC



与《口袋妖怪 金・银》同日发售的皮卡丘计步器的后续版本，体积依旧十分小巧，而造型风格上则更贴近于GBC。该版最大的特点是可以与二世代的正统作品互动。



与二世代正统系列互动

皮卡丘计步器彩色版有个红外通信发射端，《金・银》以及后面的《水晶》通过GBC的红外端口与该版计步器联机通信，就可以使用神秘礼物功能。此外彩色版计步器还可以把用积累步数（每走20步获得1瓦特）获得的相当于货币的瓦特数发给三作，并转化为正统作品中的道具。



彩色画面的《金・银》版




这一版的计步器不仅采用了GBC似的透明外壳，还设置了彩色屏幕，虽然色彩相对单调，但起码已经告别了单色了。



与皮卡丘的互动




相比之前1998年的黑白版，本作中与皮卡丘的互动性要求并不高，但是友谊度系统的存在还是会促使你去与它互动，比如赠送礼物或玩游戏。而诸如刷牙、洗澡、睡觉、吃饭、锻炼这些，则都是皮卡丘自己照顾自己，你只需旁观即可。



■两版计步器中，皮卡丘的日常都设定得非常有趣。

口袋妖怪嘭嘭方块

机种	GBC	发售	2000年9月21日
开发	Intelligent Systems	类型	PUZ



《嘭嘭方块》的口袋妖怪版，也是GB系列平台的第二作《嘭嘭方块》。游戏以口袋妖怪主题，设定了多种模式，并支持双人对战。游戏并非任天堂开发，而是交由任天堂的实力子公司之一的IS（《火焰之纹章》、《大战争》两大系列的制作厂商）开发。和兼容GB的《金・银》不同，本作是GBC专用。游戏中共有单人游戏和双人游戏两种模式。此外，还有专门模的供练习和学习的模式。



二世代《口袋妖怪》要素

既然是口袋妖怪主题，那么仅仅是背景出现口袋妖怪是不够的，里面还有大木博士以及《金・银》的众多的人物登场，并且收录了《金・银》BGM，此外还有对战的口袋妖怪双方的鸣叫声。而可用的口袋妖怪除了直接使用的二世代的三个初始口袋妖怪外，还可以通过满足条件解锁皮卡丘、玛利鼠等口袋妖怪，还有的则可以通过孵蛋获得。还有一些则在与电脑对电脑中登场。



单人游戏乐趣

自GB的《俄罗斯方块》开始，方块消除游戏就非常强调对战的乐趣，但是单机的趣味也不能忽略，毕竟对于电子游戏玩家来说，大多数人在大多数时间都是一个人在玩。本作的基本规则和《嘭嘭方块》完全相同，即通过将三个或更多相同图案的方块相连接后消除，还可以实现一次消除多组的连锁消除。单机模式中，有挑战最高分上限的无尽模式，还有与电脑对战的VS COM模式，2分钟时限的时间挑战模式、关卡挑战模等。其中关卡挑战模式因为有馆主登场，且涉及到隐藏口袋妖怪的开启，所以即便单人模式，也有不少可深挖之处。



双人模式

双人模式最主要的就是两个玩家之间的对战模式，此外时间挑战模式也可以和小伙伴们在2分钟的限时之内比谁获得的分数更高。此外还有两人合作的关卡挑战模式。



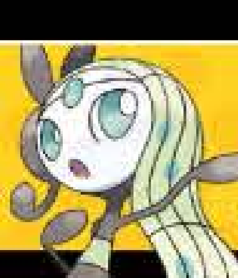
口袋妖怪 水晶

机种	GBC	发售	2000年12月14日
开发	Game Freak	类型	RPG



《口袋妖怪》正统作第二作的资料篇，沿袭了《黄》的集大成的理念，合并了《金・银》两个版本大部分的口袋妖怪，主角则是二级神兽中的人气口袋妖怪水君，这也是"《口袋妖怪》系列"惟一一款由二级神兽做主角的作品。游戏继承了《金・银》的全部优点，修正了复制BUG。由于完全对应GBC而不必去考虑GB，因此本作的画面颜色比《金・银》要鲜艳出很多。此外，本作中第一次出现了女主角可选，而考验玩家实力的战斗塔，也在本作中开始出现了。






完全对应 GBC



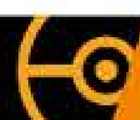

上辑我们说过，发售于1999年的《金・银》由于要照顾到GB玩家，因此采用GB、GBC共同支持的策略，也就是说，在GBC上可以玩彩色的《金・银》，拿到GB上也可以玩到，只不过变成了黑白的——而这也是很多老玩家记忆中《金・银》是黑白而非彩色的原因。

而《水晶》的发售时间虽然只比《金・银》晚一年，但这一年来GBC的普及量已经非常大了，全盘继承了GB的市场，而在这个时段推出游戏，也都可以不用再去顾虑对GB的支持，从而做出色彩更鲜艳的画面出来。笔者之前便是在GBC上玩的《金・银》，最大的感觉就是色彩柔和；而后来玩到《水晶》，色彩的进化是显而易见的。




◀左为《金・银》，右为《水晶》，同样的若叶镇便比较出了两个版本色彩上的差异。

女主角，登场！



▲《口袋妖怪》终于有两个主角可选了。

《水晶》最大的变动之一，就是有了女主角可选。从《口袋妖怪 水晶》开始，各位女性玩家也可以以本性别来更贴近地去体验游戏，而男性玩家则可以化身为妹子在口袋世界中冒险……总之，有女主角，是《水晶》的一个非常大的进步。

不过受限于机能，"《口袋》系列"最初登场的这位一姐级女主角克丽丝，在游戏中依旧是二头身，除了发型和头巾，身体和男主角没什么两样；而且大概是Game Freak只是想到加女主角而已，并没有在游戏中给男女主角进行互动——但一切都如前面所说，引入女主角的《水晶》，对"《口袋妖怪》系列"本身就是一个极大的进步。



▲机能限制，进入游戏后，克丽丝仍然是胖胖的二头身造型。

"《口袋妖怪》系列"游戏的人设从初代开始就相当赞，因此这位首位女主角也立刻获得了极高的人气。不过后来《金・银》重制后，克丽丝并未出现，而是由新的原创主角琴音替代——也许，官方是让这位一姐的辉煌永远铭刻在GBC的里程碑上吧。



▲休憩中的女主角

二级神兽主角



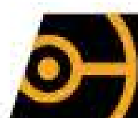
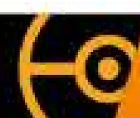

《口袋妖怪》已经出到了第六世代，登场口袋妖怪数量达到了720种，二级神兽也有很多，但却很难有哪个二级神兽拥有过水君这样高的人气。作为第二世代的二级神兽、城都传说中凤凰的三名使者之一的水君，以其优雅的水柔造型获得了不少玩家的喜爱，因此《水晶》便直接用它来做主角。



在第二世代，虽然已经确立了两个版本主神的设定，但并没有后来的第三神兽存在，作为幻之口袋妖怪的雪拉比也依旧和梦幻一样享有配送才能得到的待遇。因此在主神和幻兽之外选择资料篇的主角口袋妖怪时，便在三神君中选择了水君，以其水蓝色来气合标题中的《水晶》。而作为主角口袋妖怪，水君以及其他两只圣兽，还第一次享受了专门的战斗音乐。从此，神兽战便都有了各种气势磅礴的特殊BGM了。

从此以后，水君便成为了继红色暴鲤龙后又一个至今还经常在动画中客串的神秘口袋妖怪，并拥有了一个美丽的称号：北风的使者。

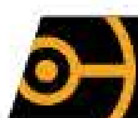
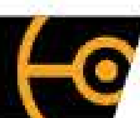
追风者

与水君在《水晶》中的主角地位相对应，游戏中给水君也设定了一个专门的剧情——为了寻找水君而四处旅行的青年水树，只要有水君出现的传言，水树便都会赶过去，因此也和玩家有了诸多照面。虽说最终水君还是被主角收了去，但这个家伙也给玩家留下了深刻的印象，而且到了后来第二代重制的《心金・灵银》中，水树也再次登场，继续他的追风之旅。



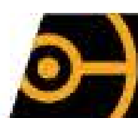
圣者的认可与至尊的回归



《水晶》中涉及到神兽剧情的变动之一，是凤凰出现的剧情，除了羽毛和剧情进度外，也增加了收服完三神君才会让凤凰出现的条件。这个设定与剧情中槐树镇的双塔传说更加吻合：人类得到三圣者的认可后，凤凰神才能重新回到城都大陆。

口袋妖怪们的出场动作




说道《水晶》当时给玩家的震撼，就不能不说在《水晶》中，进入战斗画面后口袋妖怪出现时，会做出各种各样的出场动作，其中一些堪称相当活灵活现，如烈雀，真的展示出其作为小鸟的可爱一面；但也有一些看了有些奇怪，如大岩蛇，身体晃动得看着都要散架子了……不过这次尝试整体上还是获得了玩家的好评，不过该变化并没有在后来的续作《宝石》版中延续，到了第三代的资料篇《绿宝石》中才重新启用；而到了五代，口袋妖怪们都已经在整场战斗中动起来了。



▶大尾兽的出场动作是伸展前肢。

复制大法没了

如果评选游戏史上最受欢迎的BUG，那么《金·银》中的复制BUG即使拔不到头筹，获得提名也是没问题的。这个BUG不仅可以让玩家复制珍贵道具，还可以让口袋妖怪们使用出正常方法学不到的技能，简直可以用可爱来形容了。但再可爱，作为破坏平衡型的BUG，“复制大法”终归还是和其他难以发觉的小BUG一同在《水晶》中消失了。

日版美版的差别

《口袋妖怪》向北美市场出击时，为了迎合美国玩家的口味，美版的《红·蓝》在细节上做了不少的调整。而到《金·银》中虽然改动没那么大，但也在挑逗、叼烟、宗教特征等方面做了改变。而到了《水晶》中，日版和美版又有了微小的差别——日版需要在游戏中领取兑换券才能从饲育屋拿到的神秘口袋妖怪蛋，美版中是直接领取。



◀神秘的蛋中会孵出皮丘、皮宝宝、宝宝丁、巴尔郎、迷唇娃、电击兽以及布比火龙中的一个，并且有50%的几率出闪光。

联网功能初体验

话说GBC在当时有一个非常前卫的功能，就是通过连接手机使得GBC玩家之间实现网络联机，《口袋妖怪 水晶》便支持了这一功能。体现在游戏中，便是将口袋妖怪中心（PC）进化为了多功能口袋妖怪中心（PCC），在这里除了进行玩家面对面的交换和对战，也可以通过手机网络来让远程玩家之间交换口袋妖怪。



▲公布时就重点介绍的功能。

2000年，PC网络宽带才刚刚发展起步，而手机网络几乎还未起步。这个功能自有其局限所在，但围绕着网络联机《口袋》的设定，却为第四代《口袋妖怪》的Wi-Fi网络联机功能提供了重要参考。

来战斗塔对战吧！

战斗塔对于现在的玩家来说应该并不陌生，没有等级的差别，纯粹是试炼自己口袋妖怪队伍的强弱……而战斗塔最早便出现在《水晶》中。战斗塔作为新的建筑屹立在浅葱市，不过这座塔并不能冒险，也不能练级和抓捕口袋妖怪。在这里只能通过手机网络功能，和全日本进入战斗塔的玩家对战！



后来，虽然GBC对这次手机联网尝试的终止，但战斗塔却成为一项固定要素存在于其后的各作正统《口袋妖怪》中（第五代以战斗地铁形式出现），不过玩家不再需要联网，单机便可去挑战NPC的各路强者，给口袋玩家们增加了一个欲罢不能的挑战乐趣。



其他变化

除了以上所说的各种明显改进外，《水晶》版相对于《金·银》，也做了大量细节上的调整，比如桔梗市西边新增的草地里可以捉到卡蒂狗，冰洞中则能遇到纽拉；而烧毁的钟之塔、龙之祠等也都重新设计；部分口袋妖怪重新绘制；关东大陆口袋妖怪有所变动；甚至连部分训练师的站位朝向都有了变化。



▲《水晶》的片头非常有趣。

新角色和新形象

和《皮卡丘》一样，作为资料篇的本作，同样有新的角色和新的人物形象，不过普通训练师的形象大都在海外版的时候就已做了修改，所以这里我们带来的，主要是新的角色和形象。

主角

金



►官方设定图，看着比《金·银》中自信不少。

◄开篇剧情画面



►战斗时背影，白色的衣服、蓝色的头发和粉色的头巾。

◄官方设定图，可以看出和游戏中的配色还是有很大不同的。

克丽丝



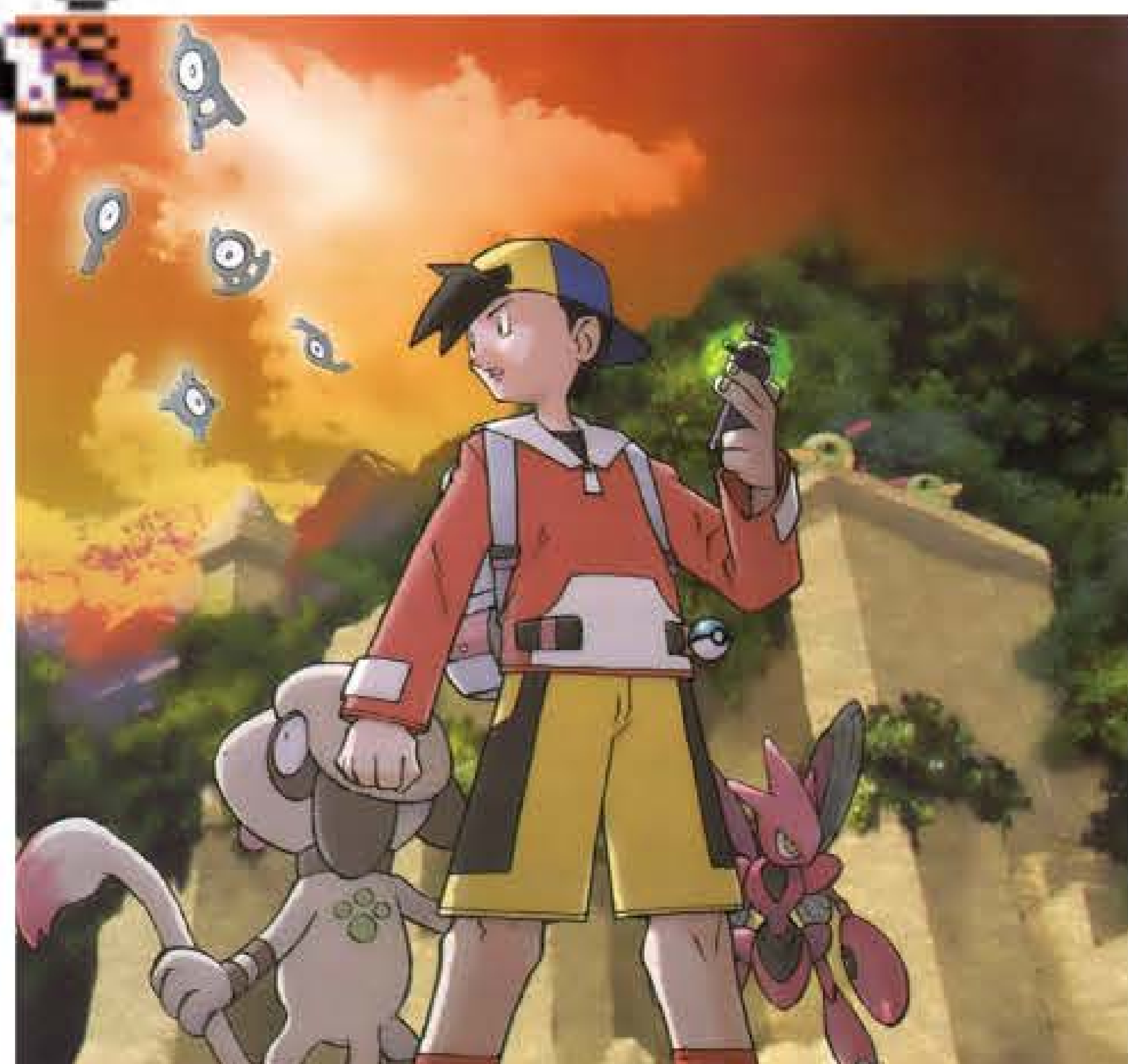
►开篇剧情画面

NPC

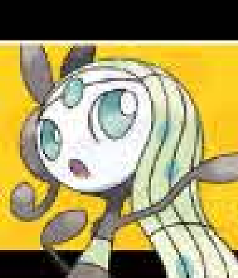
水树



▲官方设定图，是个衣着华丽的青年。



►战斗形象



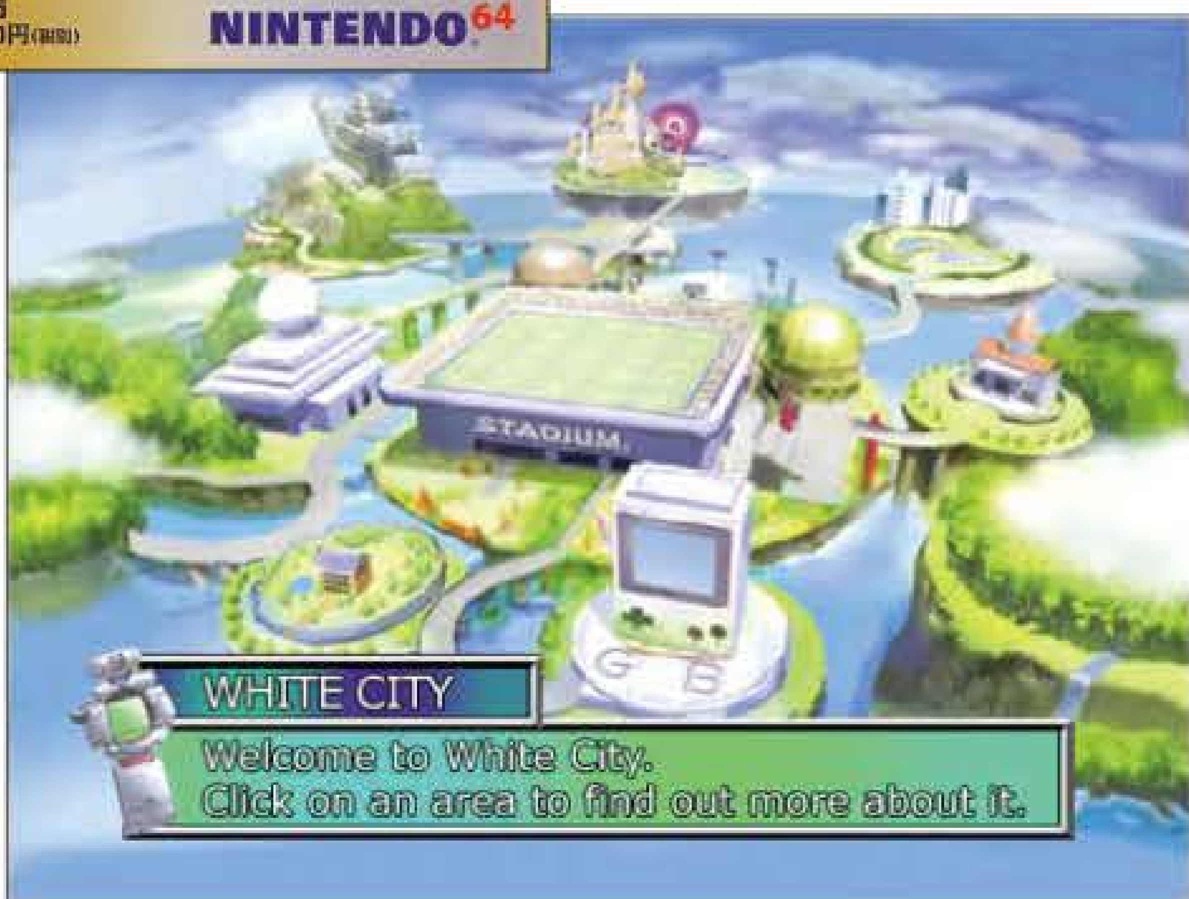

口袋妖怪运动场 金・银

机种	N64	发售	2000年12月14日
开发	HAL	类型	SLG



"《口袋竞技》系列"的第三作，游戏的舞台设定在白城。基于《金・银》开发，系统上紧跟前作，支持第二代正统作品中全部的新口袋妖怪和新技能。

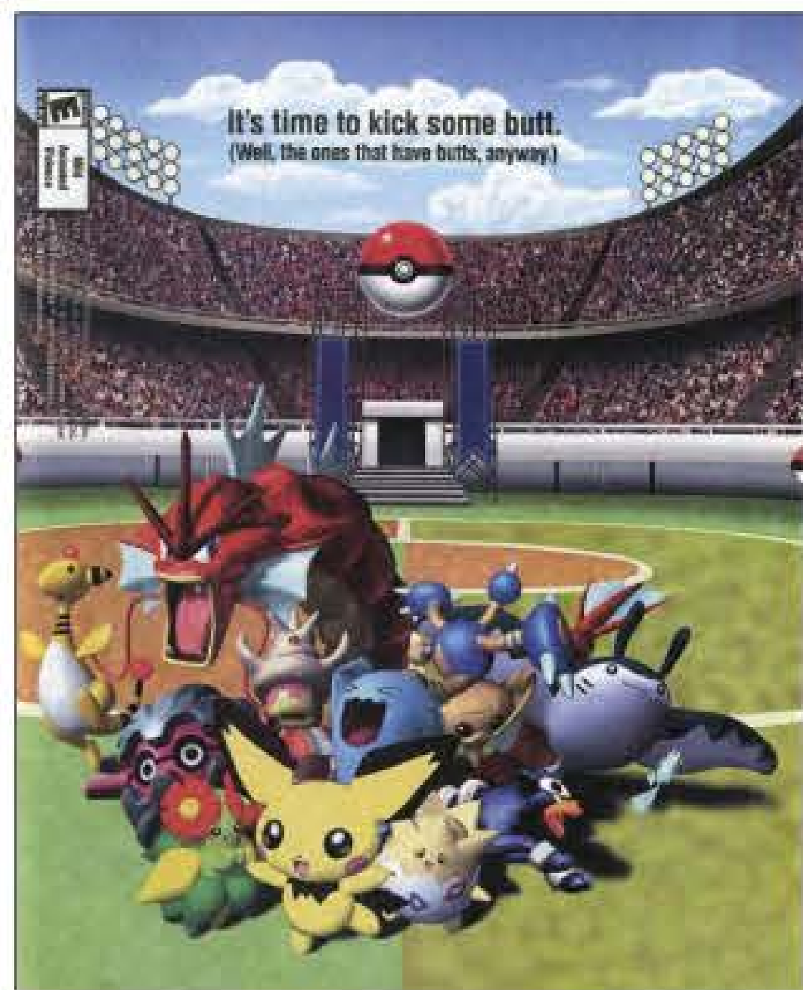




▶《口袋妖怪运动场金・银》的地图。

基于二世代的《运动场》

正如标题，本作是基于《金・银》，所以也支持前两世代的全部口袋妖怪，而技能和系统也都紧跟上来。不仅支持《金・银》的GBC卡，也支持对《红・绿・蓝・皮卡丘》内容的读取与联动。由于本作的开发几乎是和《水晶》同步，而《水晶》又在战术和系统上没有什么大的改动，所以本作和《水晶》也同样可以进行联动，还有专门针对《金・银・水晶》设定的神秘礼物。而游戏的主要模式依然是战斗模式、体育场、联盟挑战等。其中体育场被的杯赛包括4个，而联盟挑战中同样可以对战前作的馆主。



劲敌的传说中口袋妖怪

本作中不仅各路馆主天王到场，前作中和玩家战得星月无光的超梦也会再度登场，此外还有凤凰和露琪亚这两个二世代的主神兽。不过和前作超梦的个人身分参战不同，这次三个主神都是作为训练师的口袋妖怪登场，而指挥他们战斗的，就是劲敌！



宝宝对战大赛

《金・银》中那些幼体形态的口袋妖怪们，到底该如何对战呢?本作给了答案：宝宝对战（即UU战）。凡是没有达到最终形态的口袋妖怪且不超过5级，都可以参加对战。所以在这个等级限定之下，通过遗传和技能机来获取强力招式是非常重要的。虽然因为有第二形态参加，二世代加入的这些宝宝们貌似还是没有多大的机会上场，不过这个对战规则倒是流传下来了。



特殊口袋妖怪

本作中有两种口袋妖怪可以掌握特别的技能，并传到《金・银・水晶》中，分别是接力棒大葱鸭和地震飞蝎。而这也是系列特殊技能口袋妖怪的开始。



对战中交谈的训练师

游戏中，与玩家对战的训练师在对战中，会与玩家进行交谈，UI然作用不大，这种战斗让训练师刷了不少存在感。不过这个设定在正统作品中直到第四世代才出现，并延伸到第五世代，本世代、也就是第六世代，又给取消了。

迷你游戏增加

给玩家在激烈对战之余带来轻松休闲娱乐的迷你游戏在本作中依然得以保留，而且数量增加到了12个。虽然不如对战那么激烈火爆，但小游戏还是有小游戏的乐趣的。



口袋妖怪 GB 移动系统

这个功能是针对《水晶》专门设定的，日本版通过《水晶》特有的口袋妖怪移动GB系统连接与《口袋妖怪 水晶》连接，可以查看玩家的各种信息。而与这个功能对应，还有一个特殊的运动场——移动运动场。

《口袋妖怪运动场 金・银》形象

本作中的角色形象和前作类似，都是参照原作并进行3D化处理，不过部分角色的用色和《金・银》版不同，也有一些形象也有些不同。

主角

本作并没有如前作那样参考本世代正统作，而是延续了前代的形象，并增加了女主角。

男主角


女主角


红·绿主角

白银山最强训练师，和前作以及本作的主角虽然造型相似但并不是同一个人。

红


劲敌

银


火箭队

男性干部

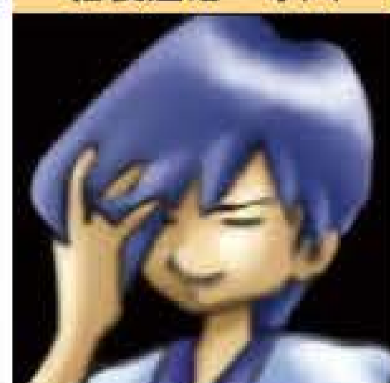

女性干部


火箭队员（男）


火箭队员（女）

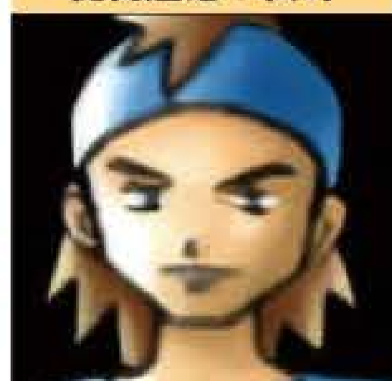

道馆馆主

和《金·银·水晶》一样，本作也收录了城都和关东两个地区的馆主，所以馆主多达16人。

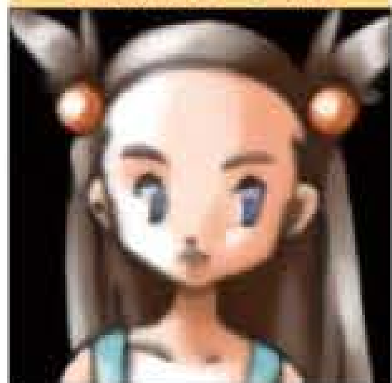
桔梗道馆·隼人


桧皮道馆·阿笔


黄金道馆·小茜


槐树道馆·松叶


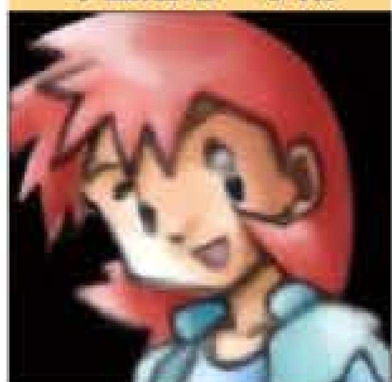
湛蓝道馆·四岛


浅葱道馆·蜜柑


丁香道馆·柳


烟薰道馆·伊吹


尼比道馆·小刚


华蓝道馆·小霞


枯叶道馆·马志士


玉虫道馆·艾丽嘉


石竹道馆·杏子


山吹道馆·娜姿


红莲道馆·夏伯

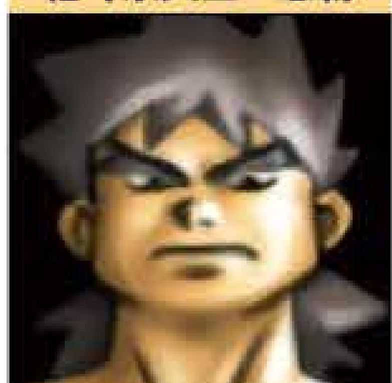

常磐道馆·小茂


联盟天王、冠军

本作的联盟和前作相同，但因为过去了三年时间，所以四位馆主换了三个，原本的龙系天王渡在本作中晋升为冠军。

超能系天王·伊月


毒系天王·阿桔


格斗系天王·志霸


恶系天王·卡琳


冠军·渡


训练师

捕虫少年


短裤少年


精英训练师（男）


精英训练师（女）


露营少年


郊游少女


盗贼


暴走族


迷你裙少女


大姐姐


吉他手


教师


登山客


空手道王

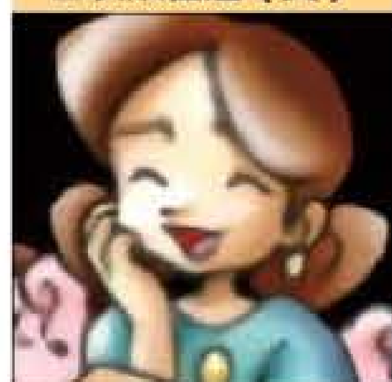

警察


放学学生


超能力者


魔术师

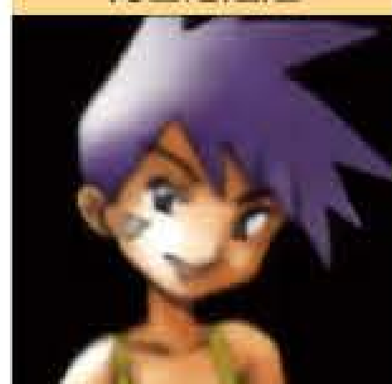

口袋妖怪迷（男）


口袋妖怪迷（女）


怪兽狂


鸟使


喷火者


比基尼姐姐


钓客


泳裤男


单板滑雪者


滑雪者

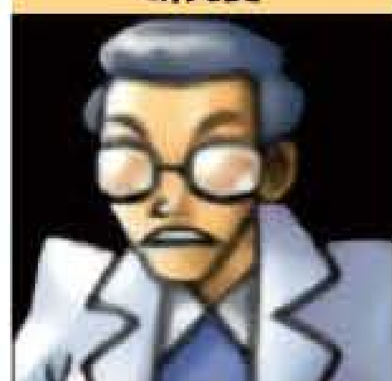

绅士

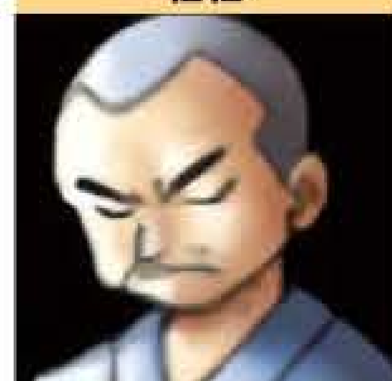

水手


双胞胎


神婆


理科男生


研究员


僧侣


皮卡丘冲浪大冒险



机种	ARC	发售	2000年
开发	Sammy Corporation	类型	ACT

2000年投放于街机厅的口袋妖怪主题的驾驶动作类游戏，游戏基于第一部TV动画的《橘子群岛篇》，其中有大量第二世代口袋妖怪的图案。筐体的游戏部分包括有操作用的方向盘、塑料罩、有着各种河道图案的传送带以及乘龙与其背上的皮卡丘玩偶。游戏开始后画面传送带开始向下方滚动，由此造成皮卡丘和乘龙沿河上行的视觉感。玩家要做的是通过方向盘调节乘龙的转向，在90秒内获得尽多的精灵球，最终根据得分来获得不同的奖品。因为时间有限，所以前行时要尽量避免接触到土地或旋涡这些会造成减速的障碍。



口袋妖怪卡片 GB2 GR 团参上

机种	GBC	发售	2001年3月28日
开发	Hudson	类型	TAB



“《口袋妖怪卡片GB》系列”第二作，画面音乐的表现在当时来说相当不错。游戏增加《金·银》中的口袋妖怪卡片，还有第四弹扩展包《火箭队》以及其他扩展包，使得卡片的总数追加到了441种，还增加了《Dark系列卡包》，更在前作的基础上大大强化了战术和系统，GR岛的噩梦对战使得本作在当时获得了不输于正统作的良好口碑，而正统作的收集、育成、通信、对战这四大要素上，也得到了继承和发扬。与两个世代的正统作不同，本作并不能和前作进行通信。





▲小山博士依然是我们的“导师”。



追加女主角







无独有偶，在正统系列迎来了第一个女主角之后，《口袋妖怪卡片》的第二作也加入了女主角，女主角默认名字叫真斗。



劲敌再登场

前作的劲敌兰多，在本作中再度出现，本作中他虽然依旧是主角的强劲对手，但是在对抗邪恶势力的事情上毫不手软，不仅和主角联手对抗火箭队，还通过卧底获得了火箭队的重要资料。



强化的剧情



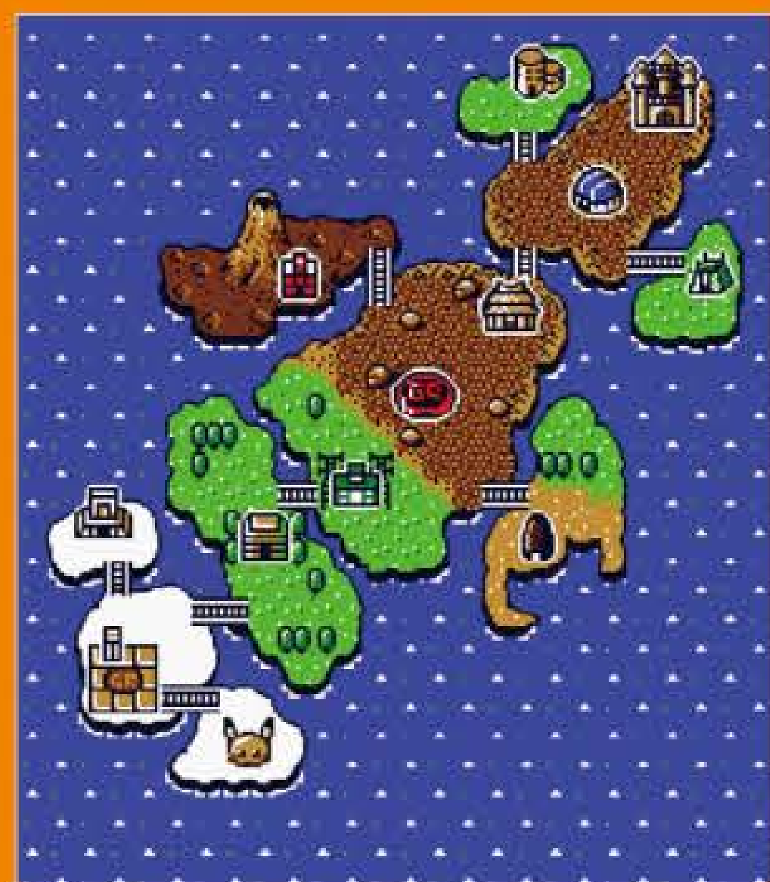


相比前作单纯地在和平的世界中进行卡片对战并收集卡片的，本作在剧情上做了很大的强化，除了要消灭反派势力，劲敌以火箭队员身分出现并最终与主角共同对抗火箭队，也是本作剧情的一大亮点。



◀"今邦？"本作中也再度登场，不过似乎比前作胖了。

GR：巨大火箭队登场！



▲本作的新舞台GR岛。

火箭队在《口袋妖怪卡片GB》中也登场了，依旧是反派势力，而且各方面看起来都比正统作品中的要强大。名头上说，这里的火箭队叫"巨大火箭队"，本作标题中的GR即为该组织名中Great Rocket的缩写；实力上，有丛林卡、化石卡、火箭队卡甚至露琪亚卡，而且占据着整座岛屿并为其命名为GR岛。为了窃取传奇卡，绑架了很多俱乐部大师，并设立了巨大火箭队大师。而他们的首领，则是比尔里克王。

比尔里克王



▲创建了巨大火箭队的男人，粗犷而高大。

假大木博士



◀打扮成大木博士的巨大火箭队员。

GR-4



◀擅长超能系和水系的巨大火箭队员，使用"直接命中"卡组。

GR-3



◀在水俱乐部使用火/草卡组的巨大火箭队员，在GR光之城堡时使用"触摸电力"卡组。

GR-1



▲经常作为对手出现的巨大火箭队员，最初使用电/水卡组，到GR绿草城堡时，使用以草系为主的"林桂卡组"。

GR-2



►在绿草俱乐部使用初级的草/格斗卡组的巨大火箭队员，在无色祭坛时使用了无色卡组"风暴之眼"。

口袋妖怪 儿童蜡笔

机种	ARC	发售	2001年7月
开发	SEGA	类型	ETC



由世嘉开发、2001年投放于街机厅的游戏，情节来自于TV动画第一部的《城都联盟》。因为面向儿童，所以机身比较矮，并装饰有各种口袋妖怪的图案。机器上有一个29英寸的触摸屏和一个用于导航和游戏时使用的手写笔。投币开始后玩家从多个选项中选到插图，之后就可以在去挑战不同难度下的挑战，难度有简单、普通和大师级三个选项，分别对应皮丘、皮卡丘和雷丘，不同难度下可使用的工具也会不同。当玩家完成了绘画后，机器会将玩家的作品配以很多口袋妖怪图饰用A4纸打印出来，如果玩家有意愿还可以在玩家空间里写下自己的名字和日期。



口袋妖怪聚会 Mini

机种	Pokemon Mini	发售	2001年9月14日
开发	Denyusha	类型	ETC



随Pokemon mini一起发售的游戏，由8个小游戏组成，其中6个为单机游戏，2个为联机游戏。

皮卡丘的超速起跑

在游戏机震动的瞬间按A、B或C键，反应时间越短，皮卡丘跑的速度就越快。



吉利蛋运球

控制吉利蛋左右跑动，以最快的速度将球带到终点。



美丽花的舞蹈

参照左右两个美丽花跳舞的姿式，按相应的按键控制中间的美丽花，上下左右分别对应着游戏机的方向键，跳跃为摇晃游戏机。



呆呆王的判断

视精灵球落下的位置是在界内或者界外，分别按下B、A键。球的下落速度会越来越快。



艾比郎的拳击



当裁判说开始时的一瞬间拼命摇动游戏机，艾比郎就会发起攻击；裁判说停止，要立刻停止摇晃，否则算犯规。

狃拉的欺骗

两人对战的游戏，向两侧运球的同时，及时按向上或向下。玩家可以选择进攻或防守。所以玩家在攻击时必须决定用哪一种方式来移动球，而在防守上需要尝试进行预测。



战斗地带

最多可以实现6名玩家一同联机的游戏，在限定的时限内看谁的成绩最好。多人联机时需要每个人都有一张《口袋妖怪聚会Mini》的游戏卡。



雪拉比时钟

游戏中的时钟软件。会出现在主菜单和整个游戏中。使用时可以停止和重制。



※Pokemon Mini



任天堂推出的一款非常小的电子玩具式的迷你掌机，可以通过更换专用的卡带来玩多款口袋妖怪主题的迷你游戏。机身上包括有屏幕、十字键、功能键和两个动作键。此外还有红外线联机功能和力反馈振动器，共有6种透明颜色。

由于硬件推广和宣传不到位，以及与原作缺乏联动，所以这款微型掌机的销量并不理想，上市一年多后便悄然退出了。但是依然留下了10款非常特别的口袋妖怪游戏，这些游戏中除了最后一款《口袋妖怪饲养员Mini》外，前面的9款都基于第二世代。其中一些游戏还收录在NGC游戏《口袋妖怪频道》中。



▲非常小的迷你掌机。



口袋妖怪动漫卡大作战

机种	Pokemon Mini	发售	2001年9月14日
开发	Denyusha	类型	TAB



（图22）类似《口袋妖怪卡片游戏》的游戏，一共有4个种类的卡片游戏，卡片上有着口袋妖怪的图案。值得一提的是，该游戏可以利用红外通信口来和朋友进行对战，游戏时是看不到对方使用何种卡片的，只能靠经验来推测。



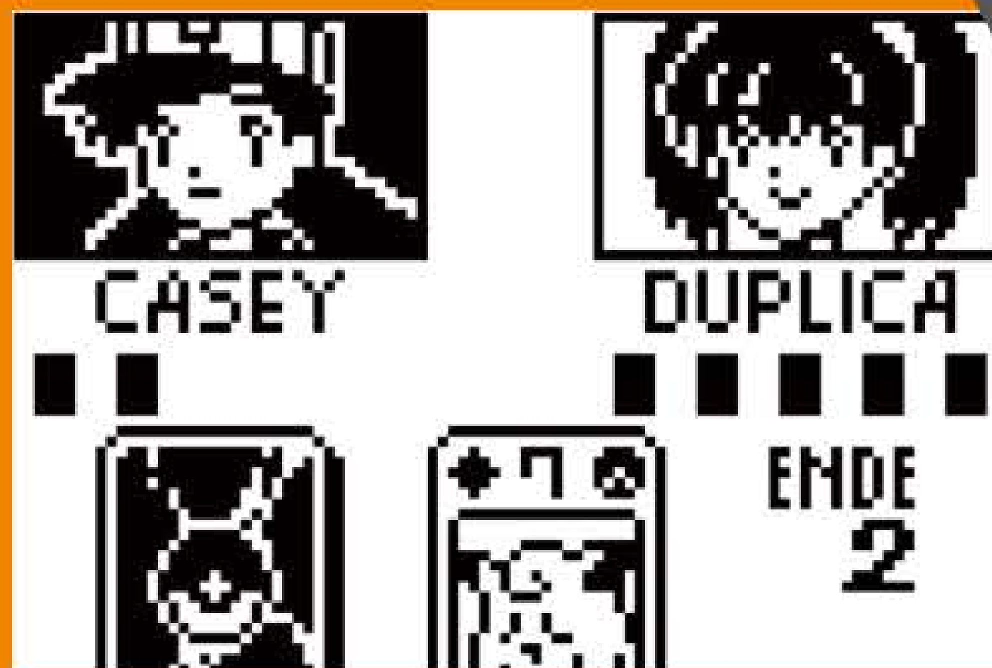
野生赛



最多支持5人联机，通过获得的桌子上的匹配套牌来赢取硬币（如格斗四兄弟套牌就是巴尔郎、卡波郎、艾比郎、沙瓦朗，进化套牌就是城都三个初始精灵中的一只的三级进化形态），到比赛结束时获得硬币最多的便是胜出者。对手都是两两出现，有武藏&小次郎、小刚&小霞、科拿&希巴、小茂&阿弘、坂木&超梦。

特 7

最多支持 5 人联机，游戏的目的是争取争取最早出完手中的牌。玩家可以活用套牌或桌上的匹配卡，也可以使用一些卡片的特殊能力来改变套牌。对手也是两两出现，有武藏 & 小次郎、奈奈 & 伊美蒂、阿桔 % 娜姿、坂木 & 超梦。



卡片决斗

最多支持2人联系。双方所持卡片相同。当玩家的最高值卡超过桌子上的卡片便算胜出。



四王

单人游戏，该游戏改编自纸牌游戏接龙，只有牌桩要按照顺序出，而且突破了王牌封顶。



口袋妖怪弹珠台 Mini

机种	Pokemon Mini	发售	2001年9月14日
开发	Jupiter Corporation	类型	TAB



口袋妖怪主题的弹珠台游戏，共有90个等级关卡。通过下方洞中的口袋妖怪击打相当于弹珠的精灵球最终完成关卡挑战，可以使用的口袋妖怪有5种且各自有不同的特点。除了丰富的模式外，还有收服口袋妖怪的设定。



特殊的弹珠台游戏



该游戏中有场地有设施，乍一看就是个《口袋妖怪弹珠台》，其实本作的特殊之处在于击球的并非是常规弹珠台的两个打击板，而是下方落洞中的口袋妖怪，所以不用担心球会从此掉落了，但是想完成全部关卡并完成收服，也不是很容易的。

5只可使用口袋妖怪

游戏中可以使用5只口袋妖怪，分别具有不同的能力和特点：地鼠是最初的可用口袋妖怪，又在各关卡最后一战安排出战，各方面都很平衡；皮卡丘则会将球随机击飞；皮皮通过按十字键可以控制球的运行；忍兽可以把球打得更远但动作较慢；而蚊香蝌蚪是水主题关卡出场的惟一口袋妖怪且动作很快。由于这5只口袋妖怪各有特点，因此一些关卡设有特定和禁止使用某种口袋妖怪的限制。



各不相同的关卡类型

游戏中的关卡类型有三种，第一种是填洞关卡，把精灵球打到洞上将洞填上，一个洞被填上后会出现新的精灵球，最终将所有的洞填上即完成任务。第二种是高分类型，把球打进一个洞得1分，强力的劲射得3分，除了时间限制，也必需达到最低分数。第三种类型就是捕获关卡了，只有4个关卡，即地鼠之外的四个口袋妖怪，该关卡中口袋妖怪会在场地中行走，每击中一次都会减其1点体力，强力攻击减3点，当场内的口袋妖怪的HP削减为0晕倒后，再次击中便可收服，如果等待时间太长，则野生的口袋妖怪会恢复为1点体力并继续行走。捕获之后还要把球打到指定的孔洞中才能过关，不过因为收服口袋妖怪后球会变重，所以很不容易将球打远。



三种游戏模式

游戏有3种模式，其中最主要的是探险模式，游戏的90个关卡中有70个都在该模式下，也是惟一出现捕获关卡的模式。此外也包括了填洞和高分两种类型关卡。每关完成之后才能解锁下一关。完成了该模式后，标题屏幕变为了地鼠、忍兽和蚊香蝌蚪。

另外两个模式中，时间攻击模式下有10个填洞类型的挑战关卡，分数攻击则有10个高分类型的挑战关卡。



口袋妖怪解谜合集

机种	Pokemon Mini	发售	2001年9月14日
开发	Jupiter Corporation	类型	PUZ

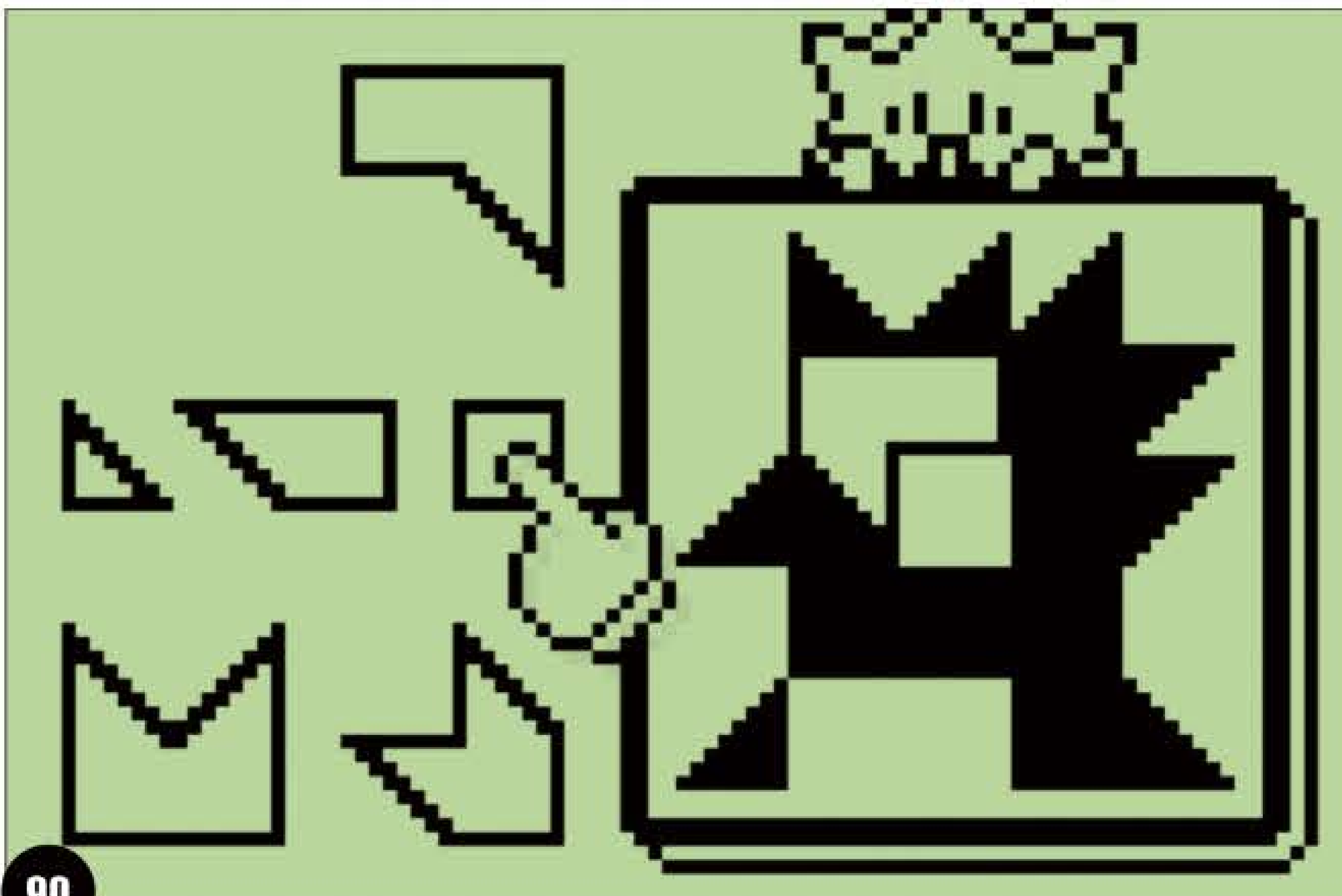


口袋妖怪主题的解谜游戏合集，最多支持5个玩家联机。包括的游戏如下：



影子拼图

通过参考游戏的影子，将左边不同形状的碎片移动到右边的影子中，拼出口袋妖怪的图案。



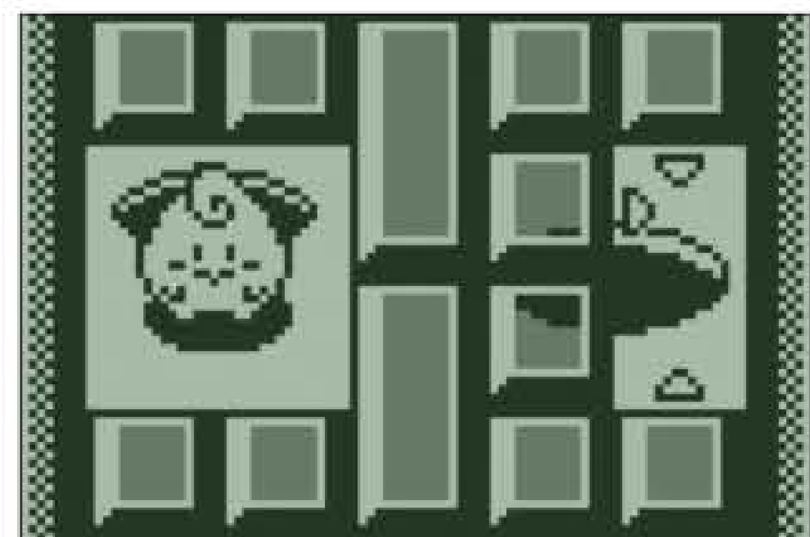
移动拼图

通过移动拼块，来拼成口袋妖怪的图案。



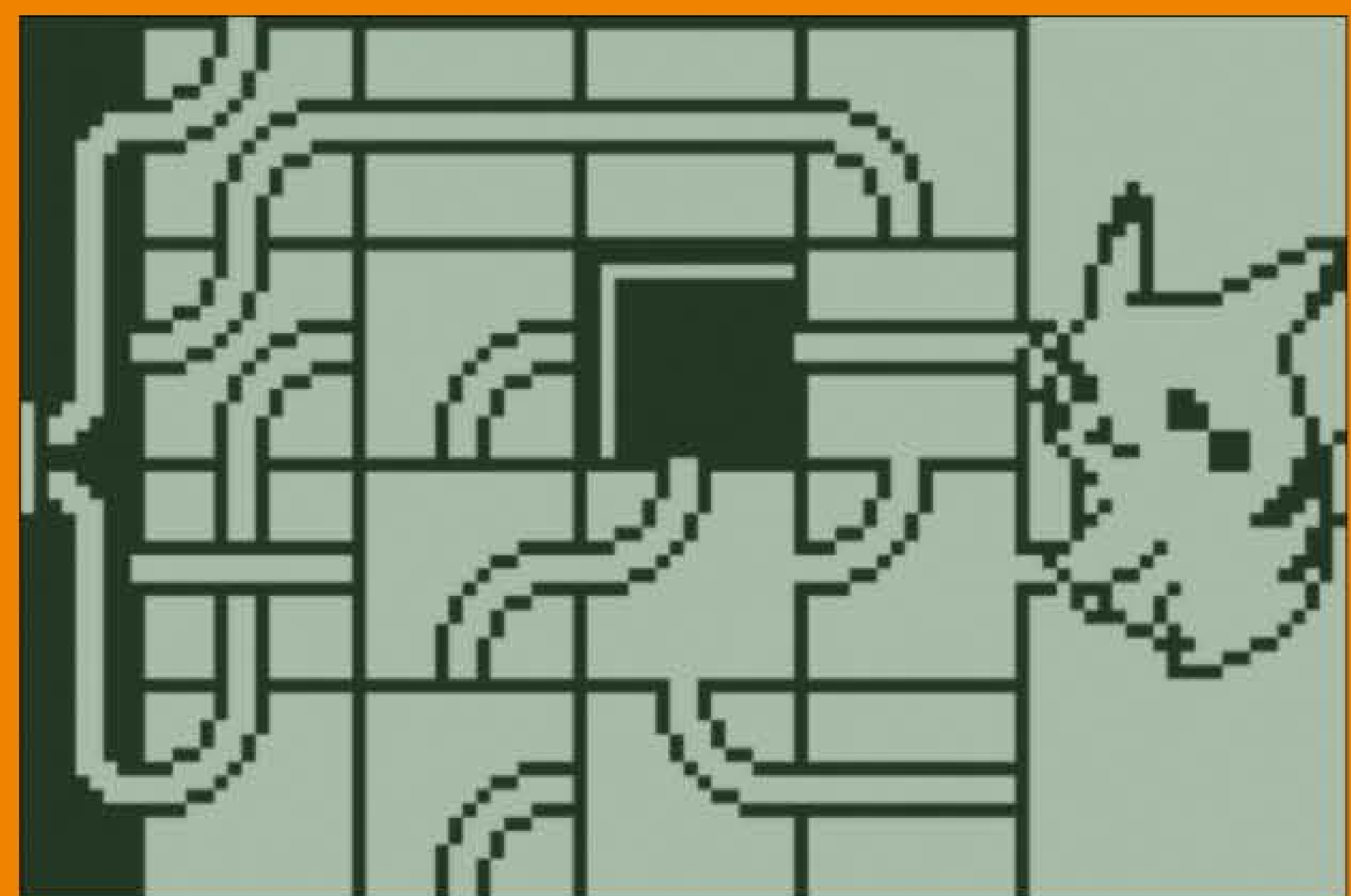
救援任务

通过移动方块，来救出困在迷宫中的口袋妖怪。



通电

通过移动拼块，最终将皮卡丘和灯泡相连，以形成一个电流回路。游戏有30个难度等级。



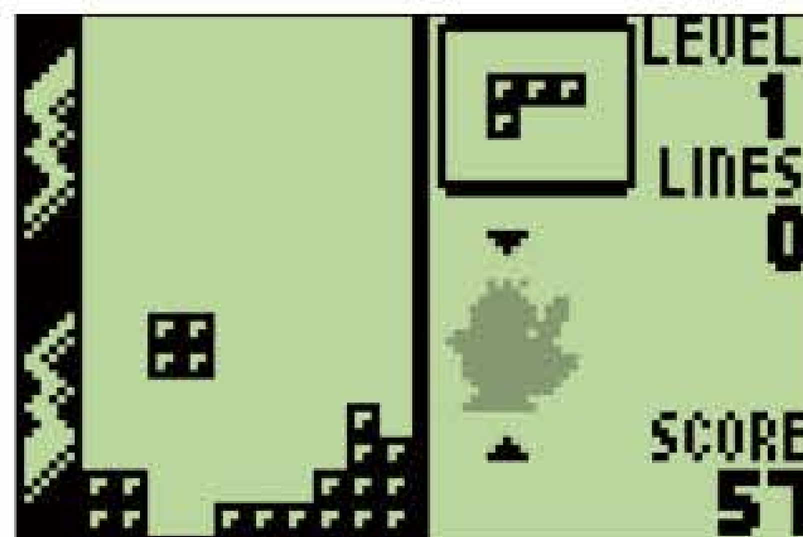
口袋妖怪 俄罗斯方块

机种	Pokemon Mini	发售	2002年3月21日
开发	Nintendo	类型	PUZ



只在日本和欧洲发售过的口袋妖怪主题的《俄罗斯方块》，设有不同的难度级别，最大的魅力是将俄罗斯方块和口袋妖怪捕捉结合了起来，并支持两个玩家联机对战。

游戏模式



本作的游戏模式基本上都来自于《俄罗斯方块》，括有不断进行游戏直到失败的标准模式、挑战时间的20线模式、计时挑战的金字塔模式以及对战模式。游戏中还可以通过摇动Pokemon Mini来转动方块。

口袋妖怪收服

每一个关卡的右边，有会有一个口袋妖怪的轮廓阴影图案，需要在限定时间内一次性消除 4 行才可以将其捕捉。游戏中有 249 种口袋妖怪，一些稀有口袋妖怪会在特定模式下出现。而每一关出现的口袋妖怪都是随机的，收服的口袋妖怪还可以在图鉴中查看。



口袋妖怪解谜合集 2

机种	Pokemon Mini	发售	2002年4月26日
开发	Jupiter Corporation	类型	PUZ



和前作差不多，本作依旧是四种解谜类型，有80道新谜题。



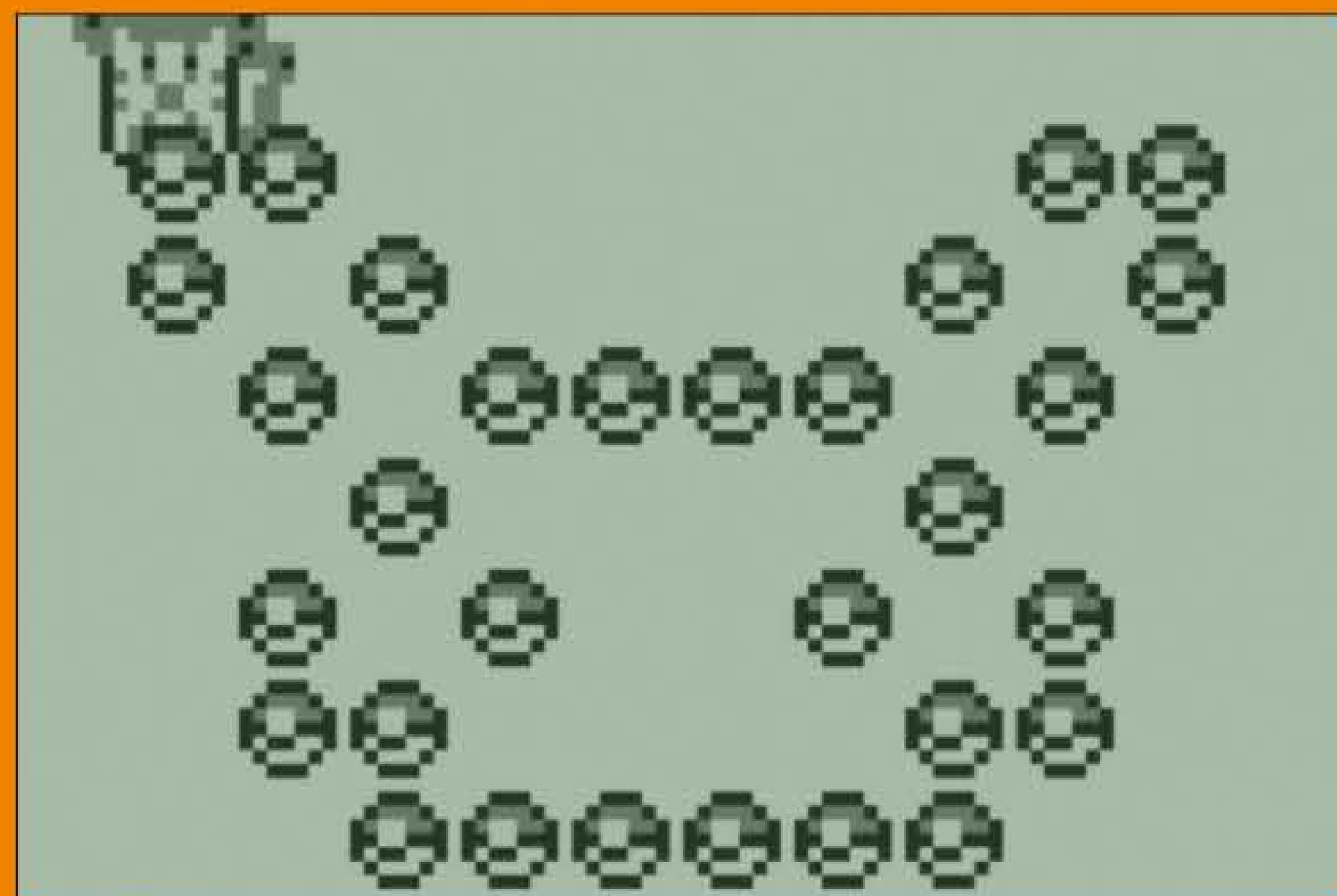
移动拼图

来自前作的游戏模式，通过移动拼块，来拼成口袋妖怪的图案。



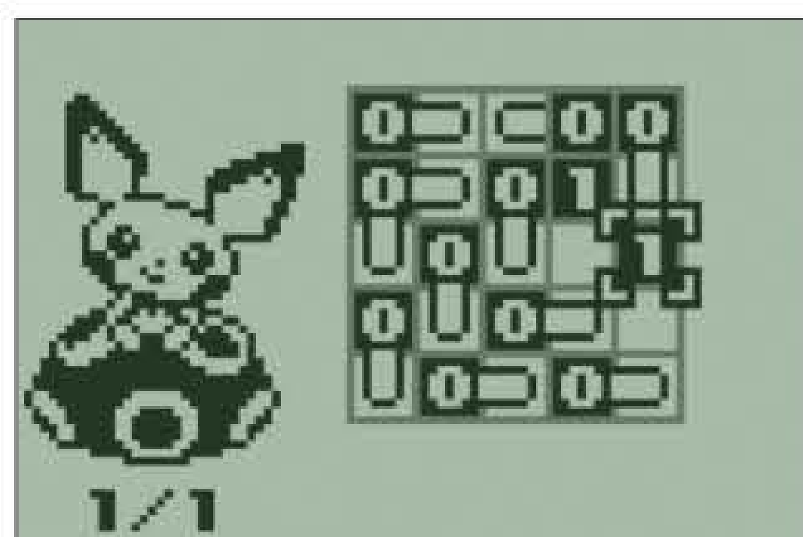
推球拼图

操作皮卡丘，在场内朝着某一方向推所有的精灵球，期间不能后退，只能沿着精灵球的方向运动，最终拼出口袋妖怪的图案。



拉伸拼图

用指定数目的拉伸方块来填充在网格上的空隙，填充完成便会得到，以获得口袋妖怪的图案。



影子拼图

来自前作的游戏模式，完成 30 张拼图之后解锁。将不同形状的碎片移动影子中，拼出口袋妖怪图案。



口袋妖怪竞速 Mini

机种	Pokemon Mini	发售	2002年7月19日
开发	Jupiter Corporation	类型	RAC



本场比赛是一款竞速游戏，让玩家操作皮卡丘与其他口袋妖怪竞速赛跑。游戏可以两人联机对战。



横向平台竞速游戏

横向卷轴游戏是种颇有历史的游戏类型，但是横向平台竞速类却非常少，而本作便是这为数不多中的一款。游路游戏中共有16个不同的路线，每个路线都包括了各种需要跳跃来克服的障碍，每个路线都要跑完三圈才算完成，最终第一个到达终点才算胜出。最初只有4个路线，之后随着大奖赛的完成而解锁更多的路线。在游戏中，每圈都可以得到一个特别的充电攻击道具，之后进入快速的喷射疾行的状态，不仅速度大大增加，还可能到达以前未曾到达的地方。



皮卡丘与对手们



游戏中虽然有 9 种口袋妖怪登场，但是玩家只能实用皮卡丘，而其他的口袋妖怪都将在大奖赛模式下座位对手登场，而且所在的舞台大都对它们有利。对手口袋妖怪们都有着不同的能力，比如菊草叶在草地形不会减速、乌帕在水地形不会减速，皮丘可以通过狭小的空间，百变怪擅长爬墙并且外表变成皮卡丘等等。

口袋妖怪大奖赛



神奇宝贝大奖赛有4个杯赛，难度逐级增高。这里将面对各种各样拥有不同擅长能力且地形与它们有利的舞台。而随着大奖赛的胜出，还会解锁更多的竞速路线。

特殊挑战

除了大奖赛模式，游戏还有三种特别的挑战，包括完成特殊路线的挑战模式、限定时间内选择最快路径跑完单圈的时间计时模式外，以及非常特殊的百变怪模式。

百变怪模式下，会出现自己在时间挑战模式中的“幽灵角色”（重复玩家完成关卡情况的透明角色，名字来自于赛车游戏中的“幽灵车”），不仅可以让自己的最高成绩在路线中以幽灵角色出现以挑战自己的更高纪录，还可以通过联机获得来自其他 5 个朋友的幽灵角色。



口袋妖怪 抓住数字

机种	Sega Pico	发售	2002年7月23日
开发	Sega Toys	类型	ETC



任天堂在世嘉平台上授权的首款《口袋妖怪》游戏，是款面向儿童的寓教于乐的游戏。游戏中，火箭队偷走了小智、小霞和小刚的除了皮卡丘和波克比的其他全部口袋妖怪，玩家需要通过一系列的小游戏让他们回来，游戏主要都和数学有关。而游戏的音乐和语音都来自于动画。

※Sega Pico



世嘉公司于1993年推出的便携式儿童电脑，先后在日本、欧洲和美国发售，其软件主要的是面向儿童的寓教于乐的游戏，使用的软件载体被称为“故事书形盒”，使用时打开盒子放在Sega Pico的上方，画面中便会显示图像，可以用按键和手写笔操作。玩家可以在书内插入角色标志，每个软件书的封底还有绘图模式。2005年，还在日本发售了后续版本Advanced Pico Beena。



▲口袋妖怪版的Sega Pico

皮丘兄弟 Mini

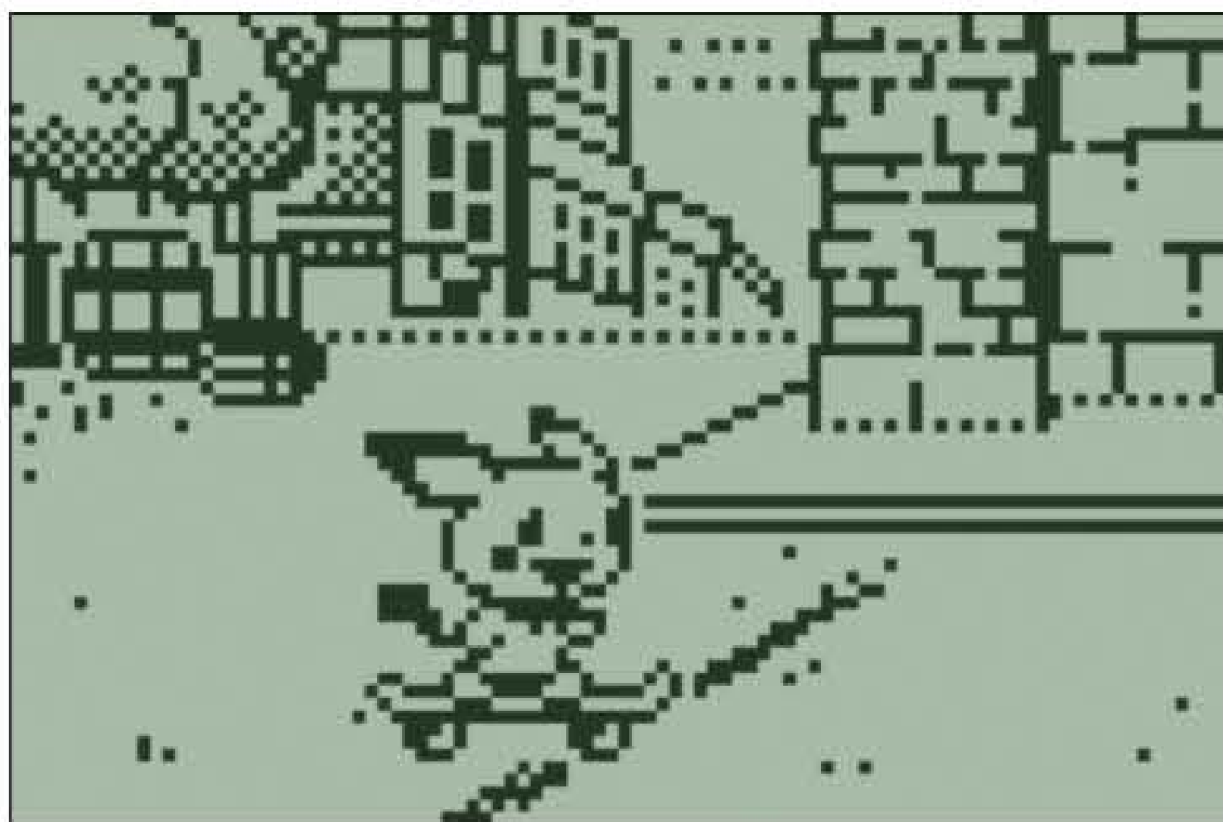
机种	Pokemon Mini	发售	2002年8月9日
开发	Denyusha	类型	RAC



本作以动画中的皮丘为主角，游戏收录了6个全新的小游戏，此外还有混合游戏模式以及时钟。形式上很和《口袋妖怪聚会Mini》类似，其实也可以算作是《口袋妖怪聚会Mini》的续作。除了主角皮丘，还有其他口袋妖怪登场，如皮卡丘、可爱熊、弹跳草等。



滑板皮丘



《滑板皮丘》本质上是一款无限前行的游戏。游戏中，控制踩着滑板在舞台中前行，当来到需要跳跃的地方或障碍物前，摇动Pokemon Mini，皮丘就会跳起来，然后就可以继续游戏，直到撞到障碍或其他原因任务失败。挑战的目的就是尽可能地坚持更长的时间以获得更高的分数

布比火龙的气球

游戏需要使用布比火龙的的喷火来驾驶热气球，并完成三轮降落到岛上的任务。每一轮开始时都会有倒计时，当倒计时开始时，便要按A键启动热气球，距离定时器越近，便越接近目标并获得更多的分数。而顺着轮数的增加，难度也会随之增加。如果你的降落位置没到或超过了超岛屿，那么任务就失败了。



弹跳草的跳



在这款游戏中，你要让弹跳草尽可能跳得更高。在最开始弹跳草站在树桩上时，按住C键蓄力再松开，如果按的时间合适，通常它会向下看，接着会跳得更高，取得更好的成绩。

可爱熊的水果

这款游戏中，需要通过摇动Pokemon Mini来让可爱熊吃水果，摇得越快它吃得越快。最终根据吃水果的速度，来获得相应的评分。



迷唇娃的吻



本作是款打地鼠类的游戏，需要操作让迷唇娃去吻探出头的地鼠。地鼠会在画面的有三个洞中弹出，而每个洞都有对应的按钮和操作，只要没有错过吻到露出的地鼠，游戏便会继续下去，直到你错过为止，并统计得分。

卡拉卡拉的骨头闪

这款游戏支持2人游戏，要做的是操作卡拉卡拉投出骨棒。在画面下方有一个滑标和滑槽，只要滑标在白色区域内时晃动Pokemon Mini，就会投故骨棒，滑标越接近中间，就越容易打到对手。



战斗地带



最大支持10人联机的游戏。类似于混合挑战模式，这个游戏中可以让你玩游戏中的其他游戏，你必须完成每一个游戏，最终看你能玩多久。而通过红外线联机，还会增加多人游戏用的播放模式和挑战模式。

雪拉比时钟

和前作中相同的时钟软件。会出现在主菜单和整个游戏中。使用时可以选择停止和重置。



波克比大冒险

机种	Pokemon Mini	发售	2002年10月18日
开发	Denyusha	类型	ACT



一款小冒险游戏，在游戏开始时，波克比被野生的烈雀带到了塔顶的鸟巢上，在从石堆上滚下离开巢穴后，波克比开始了冒险。游戏共收录有199层塔，非常耐玩。



波克比的冒险



游戏的目标是让波克比到达底部，而每通过一层便完成了一关，不过每层都有时间且需要明确的区域。波克比完全用十字键控制。如果停下来的话，只要向相反方向回推十字键即可。如果过程中掉进洞或者水里，虽然可以出来，但舞台会重置。

关卡中的障碍

游戏中设有各种障碍，而这些障碍需要触发相应的开关来消除。障碍中有很多是口袋妖怪登场，这其中有些会帮助波克比，有些则会阻碍波克比。



脱塔大冒险



▲游戏中最高的考验之塔。

游戏中的塔有三座，第一座是游戏开始时用来熟悉操作和系统的初始之塔，有20层。

逃离初始之塔后，没想到与一只滚动的轮皮象，这次波克比被撞飞到了有80层高的冒险之塔的塔顶。

当波克比终于从冒险之塔中脱出重新行走时，却遇到了素利普并被催眠，并被带到了最大的塔——考验之塔的塔顶，而这次，波克比将再度脱出这99层的最高塔。

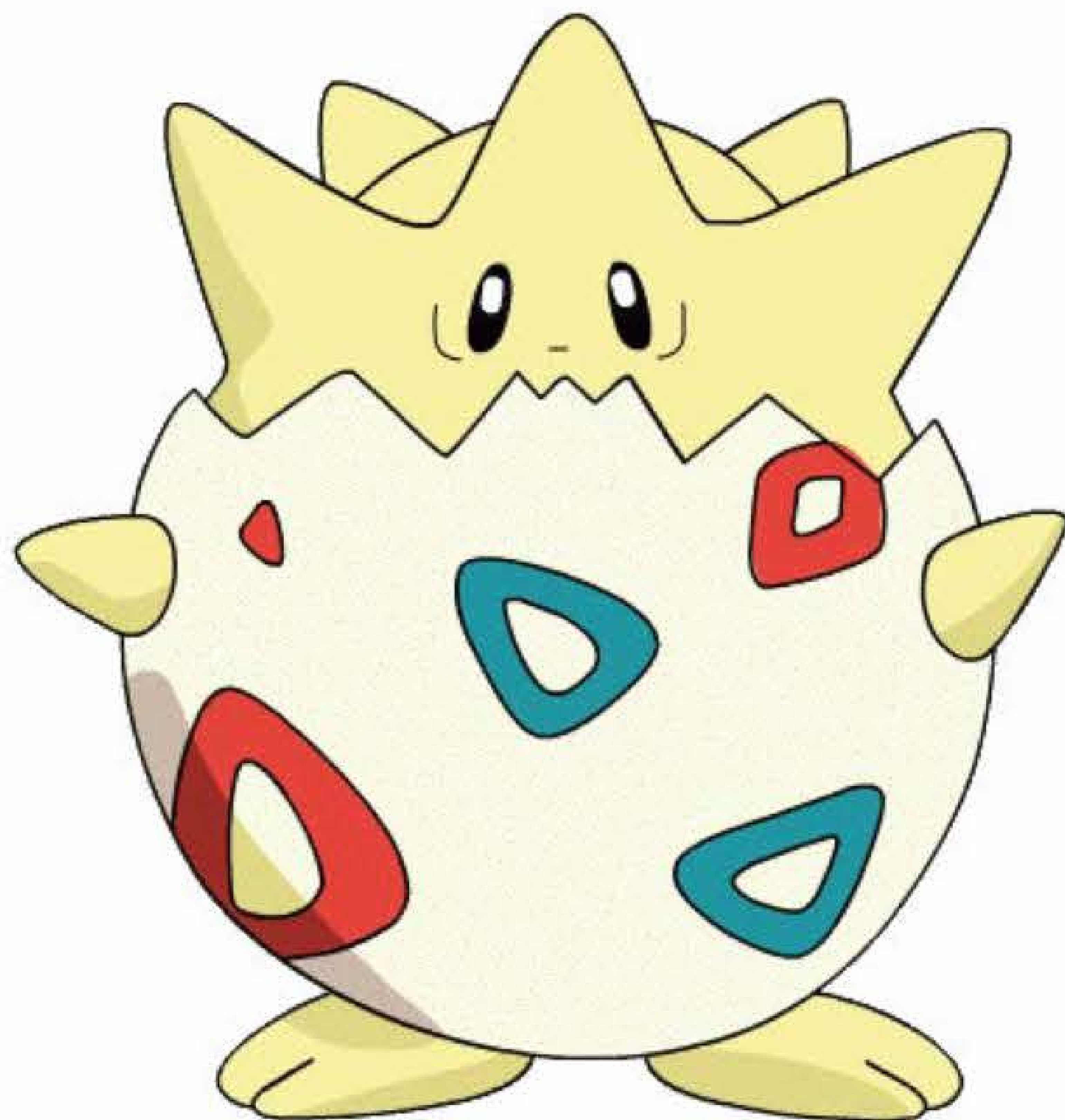
口袋妖怪 Get！

机种	RAC	发售	—
开发	Banpresto	类型	ACT



《口袋妖怪》主题的奖牌街机游戏，小智和皮卡丘作为我方角色登场。按正面的按钮，就会对画面中出现的口袋妖怪投出精灵球，投入的奖牌越多，越容易出现高等级的口袋妖怪。







第三世代

2002年11月21日，随着《红宝石・蓝宝石》的发售，《口袋妖怪》进入了第三世代，相比之前的两个世代，第三世代的《口袋妖怪》作品横跨GBA、NGC和NDS三个平台，在游戏类型更加丰富的同时，衍生游戏中也不乏大手笔之作。

口袋妖怪 红宝石・蓝宝石

机种	GBA	发售	2002年11月21日
开发	Game Freak	类型	RPG





随着GBA的到来，《口袋妖怪》的第三世代逐渐拉开了帷幕。由于机能的进化，此次《红宝石・蓝宝石》中的新舞台芳缘大陆被刻画得更加细腻，口袋妖怪则由于机能进化也在细节上更加深入，登场的全部是新的口袋妖怪，开启全国图鉴后口袋妖怪登场数量达到386种。随着游戏的深入，包括天气变化、钢琴曲、海底探险等内容出现，无论画面还是音乐，本作都更体现出细节上的美丽，题材上也与自然更加贴近，树果栽培、华丽大赛则更赋予了“《口袋》系列”正统作品的全新乐趣。《水晶》中很少有玩家能体会到的战斗塔系统，也在本作中面向所有玩家开放。而对战系统方面，由于引入了性格和特性两大系统，口袋妖怪们的选择也因此而更丰富更个性化。



诞生背景：更新换代的三年

2000年，跨世纪之年，游戏业界发生了太多太多的事，单单就《口袋妖怪》这个游戏，就发生了我们前面提到的版权风波、超能力大师控诉、第二代资料篇《口袋妖怪 水晶》发售等事。而整个业界，沿袭前代辉煌的家用机PS2发售继续稳坐家用机霸主宝座，世嘉的DC则因为PS2的到来再次丧失了“惟一次世代主机”的头衔……而《红宝石・蓝宝石》所经历的，恰恰就是这业界大变动的更新换代三年。

业界之变

就在口袋妖怪公司重整期间的2000年8月，任天堂召开了一年一度的任天堂初心会（Nintedo Space World），任天堂发布了一个令全球玩家都为之振奋的消息——Gameboy Advance，也就是记载很多玩家童年的GBA。任天堂告诉掌机玩家们：在2001年3月21日，各位玩家将玩到这部任天堂在21世纪推出的首部掌上游戏机！

到了2001年年初又发生了震动业界、令无数老玩家扼腕叹息的大事——和任天堂整整缠斗了数个世代的世嘉，在巨额的亏损中，终于宣布3月起停产DC，退出了硬件市场的角逐。而这一年的E3，这个全球性质的游戏大展上，任天堂又发布了新的家用游戏主机——NGC（Nintendo Game Cube）。已经在家用机市场举步维艰一个世代的任天堂，面对日新月异的游戏技术的发展和N64时代卡带媒体的容量限制，终于放弃了卡带，改以1.5GB的8厘米小DVD作为媒体。同样在



▲GBA从公布起就受到了广泛的关注。

这届E3展上，一直在电脑操作系统上稳坐头把交椅的微软，也正式宣布进军游戏市场，并发布了堪称同时代机能最强的Xbox主机，以及即将在11月于北美上市的消息。

尽管如此，这一年的E3仍然属于任天堂，GBA的发售不出意外地获得了市场的充分认可，此时的掌机市场已经没有人可以与任天堂叫板了；而家用机方面，放弃了卡带采用光盘的NGC，意味着任天堂正从从前的固步自封中走出来，给自己、也给第三方提供更广阔的发挥空间。

但是事实证明，幸运的天平并没有因此倾斜向任天堂，家用机上虽然没有了老对手世嘉，但PS2这个强敌已然呈现出了如日中天之势；而任天堂已经成功开拓的海外市场，也与诞生于美国本土的新对手Xbox不可避免地展开正面交锋。



▲NGC的公布让很多人看到了任天堂重回霸主地位的希望。

任天堂人事变动

NGC的低迷与GBA的火热形成了鲜明的对比，然而在那个“掌机非主流”的年代，投资人对任天堂依旧很失望，整个2001年股价下跌50%，到了2002年这个趋势还在维持，继续下跌15%，让一直强硬的老山内不得不出面公开道歉。2002年6月，在任53年之久的山内溥退休，新社长是曾经拯救HAL于绝望边缘的岩田聪，老山内让岩田聪的继任，无疑也是希望他能挽回任天堂的颓势。至此，创造过众多辉煌也留下众多争议山内独裁时代结束了。



▲山内溥退位，走向辉煌又跌落低谷的老山内独裁时代宣告结束。

这三年中，业界旧有的三家争雄模式由于世嘉的退出而彻底被打破；微软介入则使得新的三足鼎立时代拉开了序幕。以早早到来又早早退出的DC为起始，PS2、NGC、Xbox，共同将家用机带入了新的时代。掌机上，画面简陋的8位、16位机时代正式成为了历史，画面表现强劲的GBA带来了不输于SFC的2D表现，华丽的画面也走进了掌机玩家的方寸屏幕中。苦守家用机市场的任天堂并没有放弃，而是以颇受争议的老山内退位为起点告别了独裁时代，走向了多领导核心共同管理的现代企业管理模式，而颇善于外交的新社长岩田聪，更让任天堂和第三方的冰冷关系开始解冻。


▲岩田聪

一个时代结束，意味着又一个时代的开始——而第三代《口袋妖怪》，便在这样的大动荡背景下，到来了。

姗姗而至的第三世代



来自于一些当年留下的资料的说法，在开发GBC的时候，GBA便已经在开发之中了，只是突然杀出的NGP让任天堂不得不想对策，便索性在那硬件真空期内，给GB加上了彩色画面并增加了些许的处理能力，并附上大量优秀软件，来守住过渡时期的掌机市场。没想到这个过渡时期不仅顺利挫败了挑战者，更带来了一个诞生大量精品的属于GBC的时代。

然而GBC只是一个开始，GBA到来时，掌机市场的红火已远非GBC可比，称得上是真正的辉煌时代。而在堪称豪华的GBA首发阵容中，人们看到的并不是任天堂一家的独角戏，众多第三方厂商虽然在家用机上对任氏主机持观望态度，但掌机上却是非常支持。而《口袋妖怪》和GBC时候一样，慢工出细活的Game Freak并没有、也没有必要在GBA首发时参与护航，对于早早购入GBA的口袋玩家来说，其实也没什么可焦虑的：在任天堂的新掌机上玩最新的《口袋妖怪》，只是时间问题而已。

乍一看没怎么进化

事实上，《口袋妖怪》并不是第一款收服怪物作为己方角色来战斗的游戏，早先“反勇者派”的代表之一“《女神转生》系列”中，就已有了怪物加入以及合成的系统；而在《口袋妖怪》成功之后，也有《数码宝贝》、《携带电兽》这样以收服培养怪物为主题的RPG，但却都没有取得《口袋妖怪》这样大的成功，更没有《口袋妖怪》这样足以影响业界的地位。经历过GBA刚发售那两年的国内玩家，一定还记得当时众多的盗版卡中的《口袋妖怪》字样的游戏吧，其实那是《携带电兽》，也不知道是盗版商过于认钱不认游戏，还是有意为之，想先从翘首企盼《口袋妖怪》的GBA机主那先骗点钱来。大家对新的《口袋妖怪》的渴望可见一斑，而且既然连《携带电兽》的战斗画面都有背景了，新的《口袋妖怪》也可以期待更漂亮的战斗背景了……

没想到新的《口袋妖怪》依然





▲盗版商汉化的《携带电兽2》，标题直接换成了《口袋妖怪》。

就没有完全的背景，只在口袋妖怪的脚下给出一小块场地图案，一时间，玩家们甚至觉得这代《口袋妖怪》的进化很小……当然，这只是一开始的感觉，《口袋》还是要玩的，随着游戏的深入，玩家也越来越沉浸于游戏的清新氛围中，而这种对游戏环境的融入感，简直可以说是前所未有的。

时光荏苒，GBA版的《口袋妖怪》距今也已经发售了10多年，当初很多刚玩上时还在抱怨的玩家，回首从前发现这一作竟然也早已入驻心中的经典游戏之列，一连串的美好回忆随之泛起……

画面音乐的进化

从GBC到GBA，其机能的提升跨度相当大，而《宝石》在画面和音乐上实现质的飞跃是没有悬念的——但是就如前面所说，游戏一开始，依旧是老家、房子、小路、草地……令玩家满怀期待的战斗画面，但第一场和劲敌的对决中就令人有少许失望。但是随着游戏的进行，却发现自己已经融入到了游戏的青山绿水中。当到了海洋博物馆时，让人备感安逸的钢琴曲奏起——这是“《口袋妖怪》系列”的第一首钢琴曲！进入沙尘施虐的大沙漠、火山灰飞扬的大火山、弥漫着腾腾热气的火山山洞……《口袋妖怪》第一次赋予了玩家如此丰富的场景体会。


▶弥漫着火山灰的草地。

穿过比人还高的草地后，忽然空无一人的场地上出现了隐身在此的忍者训练师！接着来到搭建在绿树中的小镇，嗒嗒地踩着木桥，那片让人心旷神怡的绿色中还藏着一只变色龙！再次穿过一片比人高的草地，便下起了瓢泼大雨，终于雨过天晴、到了小桥上时，河水中倒映出自己的影子和天上飘过的白云，足以让玩家在此驻足。潜到海底后，能体会到被海水包围的清凉和海底的静谧……

从《宝石》开始，借助机能的提升，玩家在游戏中除了收集培养外，还多了一个乐趣——游山玩水。

昼夜设定的取消

这个改变的原因实在很难猜测，在第二代的《口袋妖怪》中，昼夜设定的系统可是非常受好评的。有种说法是：有家长反映昼夜设定让孩子学会了大晚上跑出去玩……只是这种传言实在无厘头。更可信的，应该是在当时非常丰富的画面信息量下，GBA的机能限制使得制作方已经无法再做出这些夜景了。

全新的地区图鉴

相信每一个老玩家当初玩《红宝石·蓝宝石》时都会有一个疑惑——以前那些口袋妖怪都哪去了？而且这个疑惑往往会伴随整个游戏流程，因为从头到尾，游戏中出现的口袋妖怪都是全新的，按照上一作的思维，新的地区图鉴怎么说也要包含些以往的口袋妖怪嘛。可是这次真没有。不仅如此，即便后来开启了全国图鉴使登场口袋妖怪总数达到了386种，但第三代无法像第二代那样直接和前作通信，于是也只能看着GBC、GB中培养的那些宝贝们叹息。



这种全新图鉴全新口袋妖怪的设定。在第五代中也再次出现，不过第五代时已经有了与前作通信的设定；而在当时，Game Freak用的是基于本世代系统和机能重制两个世代前的作品，以弥补玩家的遗憾——没想到，这种方法竟然成为了一个惯例，一个让玩家狂热追捧、让厂商大赚票子的惯例。

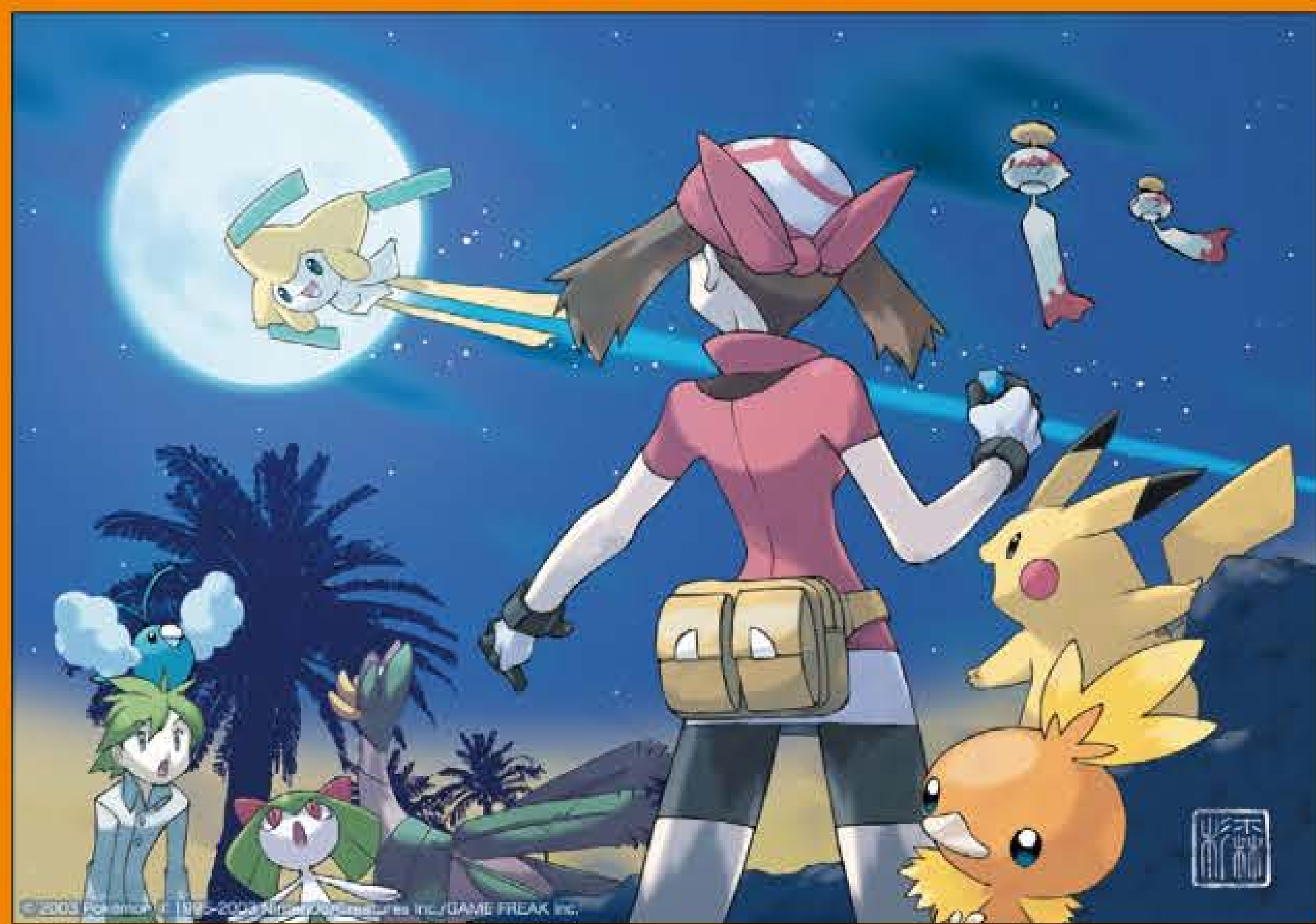
男女主角剧情上的联系

从《水晶》的女主角克丽丝开始，以后每作《口袋妖怪》，无论新作还是重制，便都有了女主角的设定。机能的提升，让本作的女主角即使缩小到大地图上也有了很明显的女孩特征，尤其是跑起来时两根跳来摆去的辫子非常可爱。而且两位主角还有了剧情上的联系，算是劲敌的关系。



一起成长的劲敌

说到《口袋妖怪》系列”的劲敌，几乎都是很强很自负的少年，眼神和表情都或多或少带着点杀气。之所以说“几乎”，是因为并不是每个都这样，比如本作的小初，怯懦得像个胆小的小女孩，不过在踏上了旅程之后，便也一路成长。和小茂、小银这些始终感觉难以超越的劲敌不同，小初给人的感觉更像是一起成长的伙伴，即使在最后一战打败了他，也不会小看他。因为他和自己一样，都是在一路的冒险中成长起来的。



第三神兽

从版本上说，第三代的《红宝石·蓝宝石》和第二代的《金·银》没什么区别，都是两个版本的主神古拉顿和海皇牙作为主角。然而随着游戏的深入，却发现还有一个与两大主神不相上下的神兽——盘旋在天空之柱上的天龙雷库萨。当时就有很多少人猜想这个能力不输于海皇牙和古拉顿的神兽，很大可能会在后面的资料篇中成为主角。



多神兽时代

从《露琪亚的爆诞》开始，剧场版提前剧透新作《口袋妖怪》就已经成为了惯例。第三代被提前剧透的，是水都兄妹，在2002年剧场版中提前与观众见面，如果算上预告的话，那么水都兄妹差不多就提前一年登场了。到游戏中，水都兄妹接了《金·银》满地图跑的三神君的接力棒，继续跟玩家玩捉迷藏玩得不亦乐乎。

然而水都兄妹并不是三神君、三神鸟的定位，这种位属从神的三个一组的神兽，是被称为“三柱子”的三个元素口袋妖怪——雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔，分别为岩、冰、钢属性，而且都非常坚硬，硬得让初次接触它们的笔者无可奈何，这是真正的打不动！三个雷吉口袋妖怪被远古的人类封印，似乎也有什么原因……而三个雷吉口袋妖怪的捕捉，则让本作的解谜系统达到了前所未有的高度，除了潜水浮水，甚至要前去破译那些怪异的文字……而安侬文字，在第五代的海底遗迹中也被重新启用了。

系列的传统——种族值600系小幻兽，当然也要有，这次是钢系+超能系的吉拉奇，作为千年的许愿星，吉拉奇也于次年成为了剧场版的主角。

而作为创新，本作新增了种族同样600但能力分配非常极端的新幻兽——迪奥希斯，作为隐藏幻兽，其多种形态及其拉风的外形，最终使其在2004年的剧场版中，和雷库萨来了一场大战。

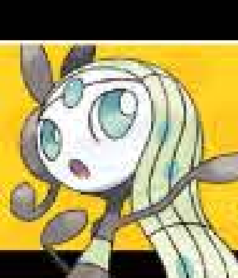
以第三代为开始，多神兽时代便到来了，一直延续至今。



独立的剧情

前两代的《口袋妖怪》在剧情上说，走的是一条路线，比如同样的联盟、同样的反派。而《宝石》版的舞台是芳缘大陆，这个大陆设定相当严谨，而本作中的反派也怀揣各自信仰。从第三代开始，每一作《口袋妖怪》之间便不再有前两世代正统作之间那样紧密的剧情联系，顶多是之前的人气角色客串出场。






双反派势力登场

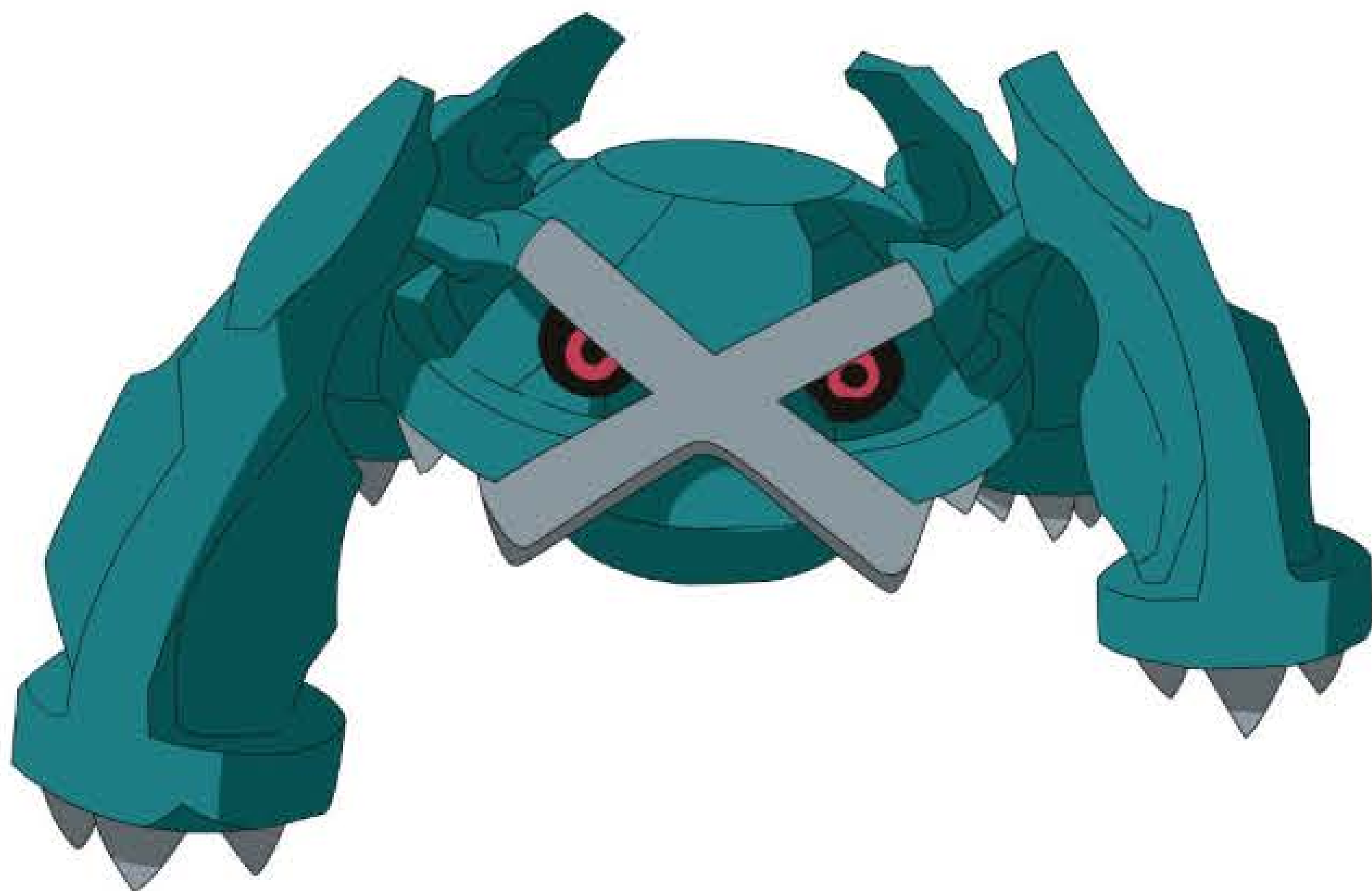
前两作《口袋》的反派势力都是火箭队，而在这一作中，则一口气增加了岩浆团与海洋团两个反派组织，一个主张扩张大陆、唤醒古拉顿；一个主张扩张海洋，唤醒海皇牙。而这两个组织之间，自然是水火不容，甚至发生了大规模的战斗。这样的设定《口袋妖怪》中还是第一次出现。



▲两大反派势力在烟突山顶的对决。

努力值系统修正

《金·银》中的努力值，每项都能涨到最高值，带来的问题就是——谁的都涨到最高，最后等于谁的都没涨，只是没有涨到最高的会吃亏。这个设定在第三代中得到了修正，努力值最高510，单项最高255，这样就没法把六围都加满了。虽然看着会比以前难以选择，但实际上却更加强调了培养方向的概念。至今，玩家们也都在为把有限的努力值分配到哪些能力上而研究着努力着，这也足以证明这项修正的成功。



性格和特性加入

为了体现每个口袋妖怪的不同，游戏便有了种族值、个体值和努力值的设定。举个例子，我们都是人类，那么我们便有同样的种族值，再缺心眼也比其他动物聪明，而再聪明也难以和传说中的神佛或外太空高智慧生命比（嗯，传说中的）。而个体值就让我们每个人都体现出不同了，我1米8，我同学1米6，打篮球我就比他有天然优势。但我同学比我努力很多，用弹跳和技术弥补了不足，篮球打得比我好，这就是努力值。

而第三代开始，又将口袋妖怪们的个体差异进一步细化，就是引入了性格和特性的概念，性格影响到了口袋妖怪的能力，虽然此消彼长在整体上没有改变，但却令口袋妖怪们有了极限值的概念，进一步增加了6项能力的取舍——而这个概念的设定，也来自于东方文化中的此消彼长。

特性是口袋妖怪与生俱来、与种族相关的一项参数，而同样口袋妖怪的不同特性，又会让它们走起完全不同的培养路线。

这两个概念的融入，和种族值、个体值以及修正后的努力值一起，让口袋妖怪们每个个体都更加个性化。



更多的进化方式

《红宝石·蓝宝石》中增加了三种全新的进化方式，一种是按照性格值进化，这个是刺尾虫进化专有，通过性格值决定其最终进化成狩猎凤蝶还是毒粉蛾。还有一种是一分二进化，这个是鬼蝉独有的取得方法——在地忍虫进化为音速蝉时，队伍中若留有空位，便会多出现一只鬼蝉；此外还有笨笨鱼的美丽值进化。这三种进化方式虽然新颖，但却一直是这些口袋妖怪的专利。相比前两作的影响，还是小了不少。



选美大赛

第三代口袋妖怪的一大系统变更，就是增加了联盟大赛以外的口袋妖怪选美大赛，口袋妖怪也增加了帅气、美丽、可爱、聪明、强壮这5个新的数值。选美大赛的规则和一般的口袋妖怪战斗完全不同，想要在选美大赛中获胜，往往需要专门培养。甚至有笨笨鱼这种需要美丽度全满才进化的口袋妖怪。

选美大赛对游戏的影响非常大，直接带来的就是对树果系统的影响；而在对应的《超世纪》动画中，女主角小遥，也终于不用只成为小智的帮衬，而是向着自己选美大赛的目标去努力！





树果系统

如果说第二代的树果系统只是一个开始，那么到了第三代中的树果便可以说是该系统的成型了。由于给口袋妖怪们增加了5项选美大赛的能力，因此树果的作用之一便是制作方糖来给口袋妖怪们加不同的选美值。

然而树果的作用仅仅限于选美大赛，相信也不会火到今天。事实上，不同的树果在对战中的作用影响更大，直接衍生出了众多搭配树果的战术。并增加了啄食等专门破解树果战术的技能。

和游山玩水一样，有的玩家不自觉地在口袋世界中当了“驴友”，有的玩家则沉浸在种植、栽培和收获的乐趣中，无意中成为了果农。



双打系统

当《宝石》第一次出现双打对战时，相信很多玩家都大呼过瘾吧。双打系统的出现令口袋妖怪的培养有了新的方向，而是否会对对方全体造成伤害、如何在使用全场攻击时避免伤到队友、辅助技能当回合便可造福队友……都是玩家需要考虑的问题。

此后，双打系统便成为一个惯例保留下来，并在以后发展出了出现了三对三、轮转对战等更新的多元对战系统，并在技能和特性上给多元战斗战术带来了更多的选择，而这个系统的起点，便是《红宝石·蓝宝石》。



秘密基地

当在山上发现一座小小的被树叶蔓藤遮蔽的小空间，或者在冬天厚厚的雪堆里挖个雪洞钻进去——这种经历在笔者的童年中留下了非常美好的印象。当然，现在城市化得如此彻底，想去亲身体验这种感觉是非常难的了，但《宝石》版却给了我们这样的机会。寻找隐藏在大自然中的洞穴，把自己的收集品放进去，相当有成就感呢。

结合以上让人不知不觉沉迷的游山玩水的乐趣、种植树果的乐趣以及这个趣味满点的秘密基地，《宝石》版在营造主线剧情外的乐趣上，的确是下了很大精力，而且很成功。

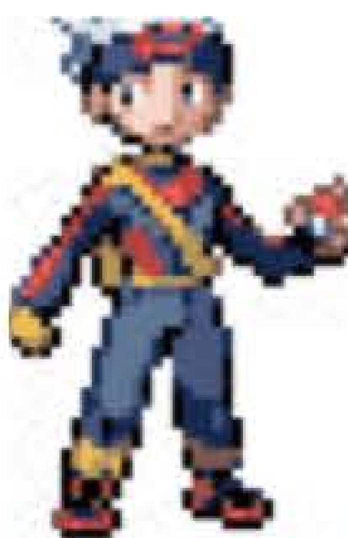




《红宝石·蓝宝石》的角色形象

主角

优树


▲游戏中形象


▲战斗时背影


▲官方设定图，乍一看有些像白发，其实是帽子。

小遥


▲游戏中形象


▲战斗时背影


▲官方设定图，非常可爱的女生。

NPC

小田卷博士


▲游戏开篇介绍的形象


▲官方设定图，胡子、短裤以及研究服，都标明这是个不大修边幅的野外研究派博士。

玛丽 & 达伊


▲多次和主角对战的采访二人组，玛丽是记者，达伊是摄影师，三次出现后便循环出现在三个地点且可以重复挑战。

劲敌

小初


▲战斗形象，看着很瘦弱


▲背影形象，依然很弱气


►官方设定图，大概是看起来最人畜无害的劲敌了。

岩浆团

松藤


►官方设定图，红发中年大叔形象。

▲战斗形象

岩浆团团员


►官方设定图，统一穿着是红色怪兽装

炎

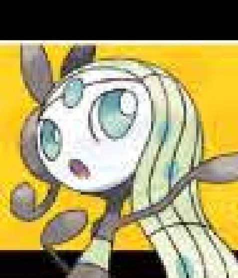

►年轻张狂的男性干部。

炬


◄看起来比较沉稳的女性干部。


►男性团员


►女性团员




海洋团

梧桐


▶官方设定图，络腮胡子西装大叔。


▶战斗形象

潮


▲年轻的大体格壮汉



潮

◀身材修长的女性


▲男性团员


▶女性团员

海洋团团员



▲官方设定图，海蓝色的头巾和裤子以及海魂衫风格的上衣都是特色所在

测试版形象


▲测试版中的某个海洋团高层的造型

紫堇道馆・铁旋


▲设定图，看起来很乐天派老爷子，还比个V手势。


▶战斗形象，依然笑口常开，上衣和设定图中不同。

釜炎道馆・亚莎


▶设定图，表情从容但还是带着些焦躁的性子。


▶战斗形象，很有动感的图。

道馆馆主

卡那兹道馆・杜鹃


▲设定图，表情可爱而自信，有“醉心岩石的高材生”之称，着装也是学生装风格。


▶战斗形象，依然是内八字。

武斗道馆・藤树


▶设定图，淡定又带着些豪爽气的年轻男子形象。


▲战斗形象

橙华道馆・千里


▶设定图，主角老爸，看样子是30多岁的中年汉子。


▶战斗形象

茵郁道馆・娜琪


▶擅长飞行系的女馆主，帽子上有着鸟翼状的装饰。


▶战斗形象

绿岭道馆·枫＆南



◀擅长超能力的双胞胎姐弟，姐姐南看起来是活泼性格，而弟弟枫看起来则有些无口的感觉。



▶战斗形象，姐姐依旧活泼，弟弟枫则有些武师的风范。

琉璃道馆·米可利



◀高挑帅气、举止高雅华丽的水系大师。



▶战斗形象

龙系天王·源治

▶设定图，面对惊涛骇浪而面不改色的老船长形象。





▲战斗形象，和渡一样有着龙系大师的拉风派头。

训练师

本作中再次增加大量的训练师职业。而且因为机能进化，以及很多老玩家都已长大的原因，所以本作在人设上也改为更加青少年向的真实比例。相比前作日本以外版本中多个形象的变动，本作只有灵异狂由日版的白眼在海外版中改为了有眼珠的造型，以及水手动作的变化。

联盟天王、冠军

恶系天王·花月



▶设定图，恶系训练师往往都很注重着装，花月也一样，虽然发型依旧像不良少年。



▲战斗形象，一副玩世不恭的样子。

鬼系天王·芙蓉



▶战斗形象



▶设定图，着装和肤色都颇有热带海岛风情，其实是非常年轻的鬼系大师。

冰系天王·波妮

▶设定图，来自寒地的贵妇人形象的冰系大师。



▲战斗形象，从容而镇定。

冠军·大吾



▶战斗形象



▶设定图，出生于富贵之家，衣着很华丽。

捕虫少年



▶跑动的姿势，相比前两作少了虫笼而多个斜挎的背包。

怪兽狂



◀下半身穿着伪装怪兽装的怪兽狂，似乎一代比一代夸张。

短裤少年



◀相比之前作品变化不大，上衣颜色变为了黄色。

登山客



▶穿登山装的小眼睛胖子形象从初代一直延续，不过这一作没有了络腮胡子。

露营少年



▶整体装束和前作不大，但探险装换成了灰绿色。

空手道王



◀定格在下劈抬腿动作的格斗大师形象非常有魄力。

郊游少女



◀与露营少年一样换成了灰绿色探险装。

超能力者



▲本作增加了女性超能力者的形象，男性的动态感与女性的平静不动形成了鲜明的对比。

迷你裙少女



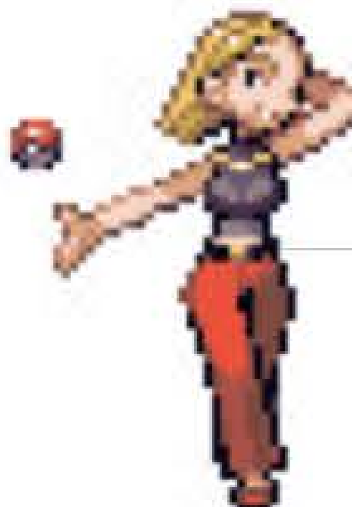
▶首次以短发形象出现，依然是学生装少女形象。

钓客



◀稳坐马扎的中年钓客形象，形象上也不像前两作那么胖了。

大姐姐



◀形象再次大变动的大姐姐，相比前作看起来更成熟。

鸟使



▶红马甲灰头发的年轻人，相比前两作完全换了形象。

泳裤男



►动作很夸张，而相比前两作最大的变化是肤色不那么黑了。

绅士



◄依然是衣着端正的老绅士，也是《宝石》中少有的比前两作胖了的训练师形象。

水手（日版）



►依然沿袭肌肉男的风格，动作颇为挑衅。

水手（其他版）



◄相比日版，砸右臂肌肉的左手变成了竖大拇指，挑衅变成了炫耀。

精英训练师



►都是扔精灵球把玩的动作，模样变化较大。男性着装风格和前作类似，女性则由前作的宽松短裤换成了紧身的运动短裤。

吉他手



◄由前作的白色长发变为了金色短发的赤膊吉他手形象。

放学学生



▲增加了女孩形象，而男孩相比前作也变化非常大，且多个眼镜。

比基尼姐姐



◄依然是短发的泳装女子，和泳裤男一样，皮肤比前作白了很多。

学姐与学妹



►穿着同款水手服的两个女中学生。

口袋妖怪迷



▲依然是非常喜欢口袋妖怪的中年男性和女性，男性比前作略瘦，女性身边的皮皮玩偶则换成了皮皮鲸，而皮卡丘装的孩子看起来比前作更小。

双胞胎



▲依然是手牵着手的双胞胎小姐妹，但不像前作那么幼齿了，这一作中二人开始以双打训练师的组合身分与主角对战。

泳圈女孩



◄扎两个发髻、戴着泳圈的小女孩形象。

泳圈男孩



►戴着泳圈的小男孩形象。

海上姐弟



◄比基尼姐姐和泳圈男孩组成的双人战训练师组合。

芳香姐姐



►身边飞舞着花瓣的女性训练师，口袋妖怪多是草系中的花类。

富家少爷



◄穿着名贵西装的年轻男性，战胜后可以获得很多金钱。

千金小姐

►穿着名贵西装的年轻女性，战胜后同样会获得很多金钱。



►官方设定图，可以看出洋装的蕾丝边以及编织篮等细节。

灵异狂（日版）



◄身着巫女装、手持水晶球的训练师。

灵异狂（其他版）



►大概是日版中的白眼略显恐怖，所以其他地区版本的灵异狂加上了黑眼珠。

遗迹狂



◄穿着登山装、拿着放大镜到处看的考古老学者形象。

生火者





►系着围裙拿着火把的大叔形象，使用的也以火系为主，不过114号路还使用疑似用来灭火的长翅鸥。

达人



▲穿着传统道袍的老年人，有男性和女性两个形象，男性是格斗架势，女性则是摇扇休憩。

金婚夫妻



►出现在流星瀑布的老年达人源和初组成的双打组合。

铁人三项运动员（跑步）



►运动细胞发达的年轻男女跑步中的形象。

铁人三项运动员（自行车）



▲运动男女在单车道上出现时的形象，多了骑车头盔。

铁人三项运动员（游泳）



►在海面时的运动男女的形象，女性多了泳帽，动作为游泳前的热身运动。

昆虫狂



◄拿着虫网带着虫笼的年轻人，捕虫手法老练，小时候也是捕虫少年。

龙使



►穿着紫色衣装、披着斗篷的男子，从衣着上可以看出，从渡、伊吹和源治的形象来看，斗篷可能是龙使的标志性着装之一。

忍者小子



◄一手结印、一手抽忍者刀的小忍者形象，擅长隐蔽。

格斗少女



►定格在飞踢动作的马尾格斗少女形象。

阳伞姐姐



◄穿着黄色短款雨衣和雨靴并打伞的年轻女性形象。

热恋情侣



►即便在对战时也抱在一起热恋中少男少女，对战时为双人战。

口袋妖怪收藏家



◄腰带上缠着一圈精灵球的眼镜胖子，笑得有些狰狞。



▼有男女两种形象的饲养员，都系着精灵球图案的围裙，因为是饲育为主业，所以携带的口袋妖怪往往也都比较弱小。

►有男女两种形象的职业，穿着野外救援服，腰间有救援和攀爬用的绳子，擅长草系。

口袋妖怪饲养员 Mini

机种	Pokemon Mini	发售	2002年12月14日
开发	Jupiter Corporation	类型	ETC



在《红宝石·蓝宝石》上市后的首款第三世代衍生游戏，仅在日本发行，是款类似宠物蛋的育成游戏，游戏的目的是照顾小火鸡、树蜥蜴、水跃鱼中的一个。这是Pokemon Mini游戏中继《口袋妖怪动漫卡大作战》之后的第二款文字为主的游戏，同时也是整个Pokemon Mini游戏中惟一基于第三世代的作品，以及Pokemon Mini实体游戏中的最后一款。

帮助博士照顾口袋妖怪



游戏中，小田卷博士发现了一枚罕见的口袋妖怪蛋，因为太忙所以便交由玩家照顾。拿到蛋后首先要进行孵化。孵化出来后便是饲养了，需要和它一起玩，并且喂养以及教它掌握技能。如果不确定接下来该怎么做，还可以请教小田卷博士或小遥。

饲养目的：学习技能



和一般的宠物蛋不同，这里边养育口袋妖怪的目的不是让它活下去，而是通过羽毛、摄像头、幽灵、遥控车等玩具，以及喂食不同口味的方糖来锻炼它的能力，四个能力包括有爱心、力量、智慧和美丽。

饲养完成

当玩家通过日常的照顾以及锻炼等各种方式将口袋妖怪培养得开开心心，并且能力也提升的相当不错，就可以去参加各项技能的比赛了，当完成了四项能力中的三项的测试比赛后，你的饲养任务便宣告完成，你将把它交给新的口袋妖怪训练师——虽然不舍但这也是自己饲育的目的所在。而你的画廊中也会出现它和新训练师的图片。

口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石

机种	NGC	发售	2003年5月30日
开发	Pokemon	类型	ETC



本作是《红宝石·蓝宝石》衍生出来的一款软件。利用NGC和GBA的联机功能，和《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》实现连接，可以将《宝石》版的口袋妖怪上传到这款《收藏盒》中，用以管理展示。对后来同为第三世代的《火红·叶绿》以及《绿宝石》，在开启全国图鉴之后也可以进行联动。


►游戏中的管理员是个叫阿梓的女性。

新一轮的家用机拉动计划

NGC并不如公布时媒体想象的那么好卖，而任天堂自己这边也开始着手进行拉动销量的计划，而大热的《口袋妖怪》自然要肩负重任。不过在上一世代积累了不错口碑和销量的“《口袋竞技》系列”在本世代并没有立刻赶来救场，而是欲打造成一款大作；此时就需要别的《口袋》作品来撑场，而第一个到来的，就是这款和《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》有着密切关系的存储作品。


▲NGC-GBA联机线

第一款口袋妖怪存储软件

所谓的口袋妖怪存储软件，就是将正统作里的口袋妖怪上传到该软件中进行保存整理的软件，而作为首款存储软件，《口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石》可以存储多达1500只口袋妖怪，但因为没有什么可玩的游戏要素，且在《火红·叶绿》发售前玩家收服的口袋妖怪数量也远未有如此大的空间诉求，因此让本作的销量远低于预期。后来制作厂商吸取了教训，在之后的作品里尽可能地加入吸引人的要素，而不是纯粹的为存储而存储。



专用的记忆卡

本作需要用专门的口袋妖怪记忆卡，普通的记忆卡没法用，游戏中有带记忆卡，且该专用记忆卡可以用于NGC的其他游戏。由于该软件本身实用性及可玩性都不大，所以很快值崩，甚至比记忆卡还便宜，所以在其后延续了相当长时间的销售现象，被很多人认为其实是玩家冲着更便宜的记忆卡来买的。


▲盒子内有个专用的记忆卡。

特别技能口袋妖怪

本作有一个在当时大多数玩家当做噱头但后来被非常看重的一个设定，那就是本作中存在着特殊技能的口袋妖怪，前一个出现特殊技能的是《口袋妖怪运动场 金·银》中的接力大葱鸭，但已无法传送到本作。而本作则一气增加了4个，当口袋妖怪存放到一定数量时，就会从管理员阿梓那得到蛋，孵出特别技能的口袋妖怪，包括有刀背打青绵鸟、神速蛇纹熊、招财向尾猫和冲浪皮卡丘，一共4只。当时大家对全新的有着特性和性格的方面的对战尚处于摸索阶段，而这些特殊技能也并未受到很大关注。但随着玩家们对战理论的日渐成熟，便也越发发现了这些口袋妖怪们的价值，甚至成为玩家在二手市场购买该作的惟一原因。



▲传到《X·Y》的神速音速鼬。

以上的特殊技能中，非常著名的就是蛇纹熊进化为音速鼬后可以拥有腹太鼓+神速的组合，前者以一半体力为代价把物攻瞬间飙到极限，后者则是高攻击力的本系先制技。而条件最苛刻（存储满1499只口袋妖怪）的冲浪皮卡丘，虽然在三世代可以好好施展一番，但是却没法往第四世代遗传——因为只有忘掉秘传机技能才能传到第四世代。

在电视上玩《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》

本作还有一个功能，就是支持在电视机上玩《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》，这个功能在最早的《口袋妖怪运动场》中便存在，而到了本作中，也算给了玩家多一个购买的动力。而且不仅支持《红宝石·蓝宝石》，也支持后来的《火红·叶绿》和《绿宝石》。但是在2003年3月，NGC玩GBA游戏的官方周边Gameboy Player就已经提前本作两个月在日本上市了，而这个功能显然已经无法再吸引人了。

很显然，这一作的试验性质非常大，除了不疼不痒的欣赏陈列功能，在家用机上玩掌机上精心制作的《口袋妖怪》也是一个尝试。



口袋妖怪频道

机种	NGC	发售	2003年7月18日
开发	Ambrella	类型	SLG



《口袋妖怪频道》可以说是《精神抖擞皮卡丘》的续作，都是Ambrella开发，卖点也是与皮卡丘的互动。在这款衍生作品中，有一个名为哈兹卡的小镇，主角和皮卡丘生活在春叶场，而小镇还有三个区域则需要搭乘坐巴士前往。和大多数《口袋妖怪》游戏不同，本作中口袋妖怪的鸣叫声大多来自于动画。而玩家要做的，就是操作皮卡丘搜集一些口袋妖怪电视节目组成完整的剧集，当然也不能太宅，也要出去交朋友并和伙伴们玩耍……听起来卖点的吸引力似乎不够，玩起来实际也非常低龄向。和《精神抖擞皮卡丘》一样，本作的销量并不高。


▲哈兹卡镇

依然是帮助大木博士

游戏中大木博士搞一个集合了电视、广播等播出各种口袋妖怪的相关计划，而玩家和自己的皮卡丘以及其他口袋妖怪，要帮助大木博士进行全程测试，让这个频道获得最高的收视率。


▲大木博士会告诉玩家如何存档。

每日节目解锁

游戏中的节目是每天进行一次解锁，由于游戏是真实时间制，所以至少需要一周时间才可以把这些节目集齐。



▲看电视的皮卡丘。

皮丘兄弟的恐慌

本作收录了一部动画：《皮丘兄弟的恐慌》。该动画分为5集，在大木博士自我介绍之后很快便可以看第1集，之后每天1集，到第6天的事件之后，完整版就可以在电视或在篝火旁观看了。而本部动画的主题歌是《喵喵聚会》。除了这个特别动画，游戏中还收录了剧场版《七夕的许愿星》的预告片。



内置Pokemon Mini模拟器

本作里不光有动画，还有游戏，而游戏就是我们在第二世代介绍的Pokemon Mini的游戏。或者说，本作内置了Pokemon Mini的模拟器和ROM，不仅如此还有全新的游戏《卡比兽的午餐时间》。


▶获得了Pokemon Mini的皮卡丘。

卡比兽的午餐时间

机种	Pokemon Mini	发售	2003年7月18日
开发	Ambrella	类型	ETC



卡比兽的午餐是一款《口袋妖怪频道》中独设的奖励游戏。当在游戏中获得 Pokemon Mini 机器后，便得到了这个独有的奖励游戏。而这款游戏只能在《口袋妖怪频道》里玩，并没有出过真正的实体游戏。游戏的玩法就是按 A 键吃身前的食物，按得越快吃得越多，但有时皮丘会出现在卡比兽的面前，这时玩家如果没刹住继续按，当卡比兽一口咬下去后，被激怒的皮丘就会使用电磁振荡攻击卡比兽，这就 Game Over 了。最终根据所吃下的量来计算分数，所以不仅要吃得快，还要注意别去惹皮丘。

欧 / 澳版的特别礼物：吉拉奇

在本作的欧版和澳版中，可以获得吉拉齐，在《皮丘兄弟的恐慌》的剧集完全解锁后，吉拉齐就会出现，而这个吉拉齐可以直接传输到《红宝石・蓝宝石》中。而这也是本作当时的一个非常吸引玩家的设定。



口袋妖怪弹珠台 红宝石・蓝宝石

机种	GBA	发售	2003年8月1日
开发	Jupiter Corporation	类型	TAB

如果算上Pokemon Mini的那款非常特别的《口袋妖怪弹珠台Mini》，那么这款游戏就是“《口袋妖怪弹珠台》系列”第三作，但系统上明显是GBC版的续作。本作以正统作《红宝石・蓝宝石》为蓝本，舞台同样分为“红宝石”和“蓝宝石”，画面清新音乐动听，第三代的口袋妖怪全部登场，皮卡丘、皮丘、水都兄妹则作为援护登场。除了收集，更有大魄力的BOSS战等待玩家。游戏做得堪称完美，不过本作之后，“《口袋妖怪弹珠台》系列”竟然再无新作登场。



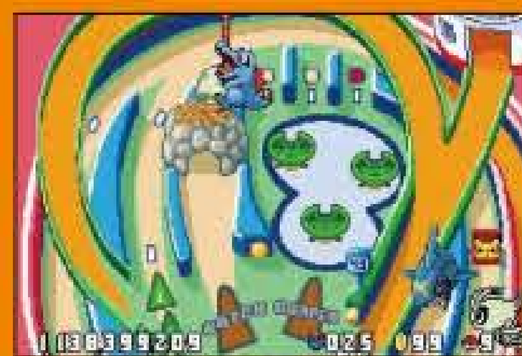


《红宝石・蓝宝石》专版



本作和GBC版一样，分为“红宝石”和“蓝宝石”两个场地，其中除了森林、草原等主要的区域，还有隐藏的奖励关卡。与大多数《口袋》衍生作品不同，本作在收录的口袋妖怪上保持了和正统作《口袋妖怪红宝石・蓝宝石》完全一致，换句话说就是采用的是芳缘图鉴而非全国图鉴。由于游戏在制作和发售时迪奥希斯尚未公布，因此本作中也未将其收录。游戏总共收录了201种口袋妖怪，除了主场地中可收服的大多数口袋妖怪，还有一些需要在奖励关卡中收服。由于场地上的机关要素非常丰富，而球的物理设定又恰到好处，因此本作的收集要素足以让玩家久久为之沉迷。

与众不同的孵蛋模式



本作除了继承了 GBC 版的收服与进化两个模式外，还增加二世代加入的孵蛋系统，当激活了蛋模式后，便可进行孵蛋，不过和正统作及动画的设定不同，孵化出的口袋妖怪并不会直接收录入图鉴，而是在场地中走来走去，而玩家仍然需要在大约 90 秒内击打其两次才能捕获，而这也是本作收集口袋妖怪的一个方式。

《宝石》版奖励关卡



本作的奖励关卡有6个，也都是以芳缘图鉴展开，其中与GBC版最具对应性的便是墓地，GBC版出现的是耿鬼，而GBA版则是芳缘图鉴的夜行鬼。此外还有球海豹、变色龙、古拉顿、海皇牙和雷库萨的奖励关卡。

隐藏于 Gameboy Player 的振动功能

和自带振动包的 GBC 版《口袋妖怪弹珠台》不同，本作的卡带上并没有任何附加。但游戏仍然内置了振动功能，只不过要插在 Gameboy Player 上连接到 NGC 上，用 NGC 手柄玩时，才会启动游戏的振动功能。不过有这种体验的玩家并不多，以至于很多人都不知道《口袋妖怪弹珠台 红宝石・蓝宝石》还有震动功能。



口袋妖怪超世代 我学会平假名和片假名了!

机种	Sega Pico	发售	2003年11月17日
开发	Sega Toys	类型	ETC



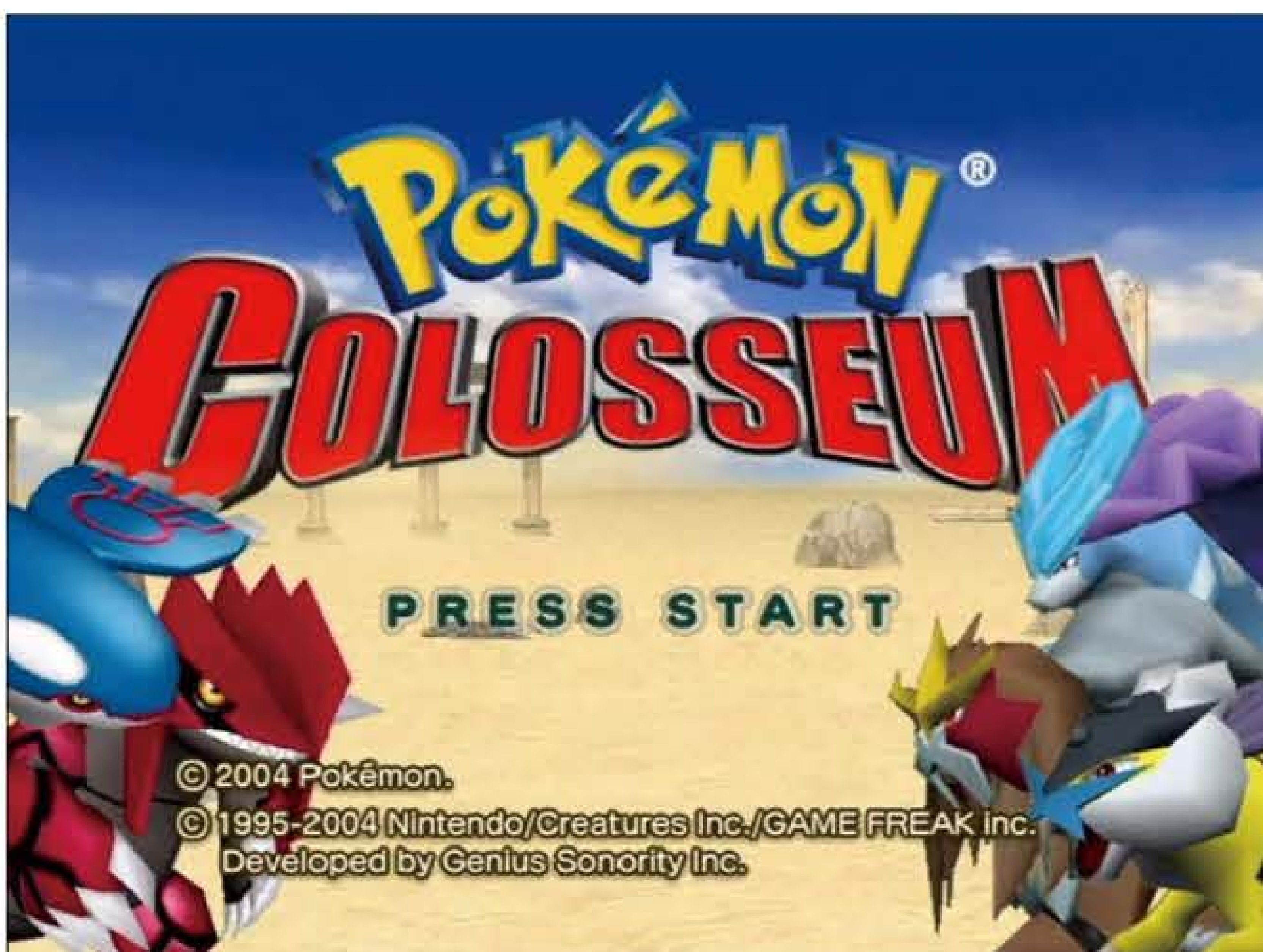
2003年SEGA在便携式儿童电脑Sega Pico上推出的一款基于TV动画《口袋妖怪超世代》改编的一款寓教于乐的游戏，目的在于让孩子们掌握如何阅读日语的平假名和片假名。游戏中的剧情再次围绕火箭队和小智、小刚、小遥和小胜这一行展开，游戏中不仅有来自于动画中的音乐，还有真人配音。



口袋妖怪竞技场

机种	NGC	发售	2003年11月21日
开发	Genius Sonority	类型	RPG

如果说《口袋妖怪收藏盒》是在家用机上玩RPG版《口袋妖怪》的一次试水，那么《口袋妖怪竞技场》就堪称是动真格的大手笔之作了，而这个大手笔当然不仅仅是机能提升带来的画质的飞跃。标题上来说，本作可以说是N64两作《口袋妖怪运动场》的续作——都是和掌机联动，以3D的口袋妖怪对战为卖点。但本作的最大手笔，是以RPG的类型推出，有着原创的完整剧情、角色甚是至世界观，且游戏中的战斗几乎全部为双打。如果玩家在没有过多了解游戏信息而当做前两作一样的3D对战游戏而购入的话，那么惊喜大得简直无法言喻。从RPG模式的完整度来说，说本作是系列的正统作品亦不为过。





家用机《口袋》大制作时代开启

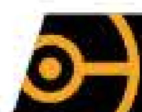


以前我们不止一次提到，《口袋妖怪》诞生在任天堂非常艰难的N64时代，为了拉动家用机销量，在掌机上创造了业界神话的《口袋妖怪》不止一次出征家用机平台，为的就是在家用机最疲软的时代用《口袋妖怪》给家用机打上强心剂。2001年E3，承载着任天堂收复家用机市场失地希望的NGC发表，同年9月14日，NGC在日本上市，然而摈弃了任天堂一直坚持的卡带媒体的NGC主机，不仅没能挽回颓势，相反还由于世嘉的退出和财大气粗的微软的强势介入，而不幸在家用机市场垫了底——要知道，N64时代任天堂在家用机领域混得也不好，但其依旧保持着强势，在北美的销量甚至一度直逼当时的霸主PS，然而这样的成绩在NGC上再也没有上演过……

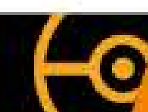
但是，《口袋妖怪》在这台家用机上，却付出了最大的努力，而本作，正是《口袋妖怪》家用机大制作时代的开篇之作!



▲游戏中有女主角，但并不参与战斗。



美国西部风情的舞台



游戏的舞台是以美国西部为原型的奥雷大陆，与系列中已经设定的关东大陆、城都大陆、芳缘大陆都相去甚远，甚至货币都是“口袋美元”。地理环境上，大片沙漠使得奥雷大陆很少有野生口袋妖怪出没，倒也方便了人们在各个城镇之间的穿梭往来。

与野外大片沙漠对应的，是高科技感十足的城市和绿意盎然的小镇，在这座大陆上，有沙漠中的绿洲城市菲纳斯市、鱼龙混杂的帕伊莱镇、静谧安详的阿格特村以及港口城镇艾欧港。此外还有蒸汽机车改装的酒吧、研究黑暗口袋妖怪的研究所、举办对战大会的战斗山等。

NGC的机能支持下，完全3D形式表现出来的奥雷大陆非常美丽，菲纳斯市的大喷泉、研究所表现出的高科技感、阿格特村神圣之祠的神圣静谧等，都一一展现在了玩家面前。对于一直在2D掌机平台上进行口袋冒险的玩家来说，这个视觉上的冲击是巨大的。


◄沙漠中的火车头酒吧。

新的《口袋妖怪》制作公司

GENIUS SONORITY

▲Genius Sonority的LOGO。

本作的开发商Genius Sonority是一家2002年成立的公司，由任天堂和Pokemon于2002年共同投资成立的公司，社长山名学之前为“《勇者斗恶龙》系列”的主程，而此次加入到任天堂，则专注于《口袋妖怪》衍生系列大制作游戏的开发，而加入任天堂和Pokemon后，第一部作品便是这款《口袋妖怪竞技场》，本作在势孤的NGC上，最终销量达到254万。而此后除了《口袋妖怪》衍生作品的开发外，这家开发商还有《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》以及“《电波人》系列”等作品。

从良的恶势力精英

在这个大陆，邪恶团体抢劫团开发的捕捉装置对口袋妖怪实施强行抢夺，并大量生产捕捉装置在黑市销售。主角雷欧便是抢劫团中的一员，终于有一天，主角受不了抢劫团以口袋妖怪为武器为商品的做法，带着自己的光精灵和月精灵去工厂抢了捕获装置并炸毁工厂。

离开的途中，雷欧救下了掌握抢劫团大量秘密的少女米蕾伊，便带上她一同冒险，从米蕾伊那得知，这块大陆最大的邪恶势力是暗影组织，自己刚刚脱离的抢劫团不过是暗影组织的一个从属团体，暗影组织将口袋妖怪进行暗黑化改造，将口袋妖怪的心灵彻底封闭，完全成为了战斗机器。为了赎罪也好，为了正义也罢，接下来雷欧便骑着他拉风的大摩托带着妹子，一路上与暗影团战斗，并把强行捕捉来的暗黑口袋妖怪给净化，最终摧毁了暗影组织。

由于游戏世界观和主角身分的原因，本作的男主角是个看起来带着脱不干净邪气的青年，而一起行动的女主角起码也有十七八岁，整体上来说，从人设到世界观的设定，本作都与系列以往有很大不同。



▲带些邪气的主角。

进化的场景和大魄力的战斗

实现口袋妖怪之间3D战斗，是N64版首作《口袋妖怪运动场》的卖点，作为系列第三作的本作，随着机能的提升，战斗画面自然也大幅加强，背景更加细腻漂亮，口袋妖怪的建模和动作也都更加细致，战斗的特写也更具魄力，RPG模式下暗黑口袋妖怪们的专有技能“暗黑冲击”其视角更是为该作量身定做。

值得一提的是，本作由于有RPG模式，因此在背景上也比前两作多出很多，室内、街头、战斗场所……各种战斗背景都出现在了游戏中。而游戏的RPG模式，全部都是2对2的战斗，让玩家一直需要考虑到口袋妖怪间的搭配。诸如胖丁失败后漏气气球一样最终成为一个薄片这样的设定也都可以看出本作在细节上的用心。



捕捉与净化

本作中虽然也有口袋妖怪球，但所有的口袋妖怪都不是从野外捕捉，而是从别人手中抢到——当然，必须是改造后的暗黑口袋妖怪才可以捕捉。至于普通路人怎么也会有暗黑口袋妖怪？大概是从黑市的口袋妖怪贩子那买来的吧……



捕捉到口袋妖怪后，便需要在战斗中消除暗黑口袋妖怪的怨气，当消除干净后便可以在阿格特村的神圣之祠净化，净化后之前战斗累积的经验值便给补上，有的达到一定等级还会进化。

与《红宝石·蓝宝石》的联动与互补



如果说本作与《红宝石·蓝宝石》通过连接线实现联机的话，那么本作RPG模式下收录的口袋妖怪，就是与《红宝石·蓝宝石》实现互补了。之前玩《宝石》版很多玩家都在质疑之前的口袋妖怪哪去了，现在有了答案——收录在其他版本里了。而《口袋妖怪竞技场》的RPG模式中，就大量收录了《金·银》版的口袋妖怪，甚至包括凤凰和三神君，如果购入特典，那么连第二代幻兽雪拉比也能入手了。

家用机模式

本作和掌机版最大的不同之一，就是没有野外冒险，这个设定不用说《口袋妖怪》，在大多数RPG中也是比较少见的，行动就是在城镇等地点之间选择，然后驾驶着摩托直接到达。大概是游戏的开发时间限制，或者是其他原因导致，还好本作中收服口袋妖怪的要素并没少，而反复挑战的NPC也让玩家没有了练级的顾虑。



▲主角骑着非常拉风的大摩托往返于各城镇之间。

而《口袋妖怪竞技场》另一个家用机版特有的要素，就是固定地点存档，这对于在掌机上习惯了随时存档的口袋玩家们的确需要一段适应时间。

预约特典：雪拉比与吉拉奇



幻兽在《口袋妖怪》中一直是热门，对于正统作品来说，是无法从游戏中直接获得的；而对于衍生作品，与正统作品联动并赠送幻兽则是一种简单粗暴的促销方式，作为最老牌而且与原作互动非常紧密的“《口袋竞技》系列”最新作，本作的幻兽杀手锏就是以预约特典方式赠送的第二世代的幻兽雪拉比。美版也设定了预约特典幻兽礼物，送出的则是第三世代的小幻兽吉拉奇。

《口袋妖怪竞技场》的训练师

和前面的《口袋妖怪运动场》不同，拥有独立RPG模式的本作中，有大量原创的训练师职业。

对战模式主角形象


优树


小遥


红

NPC角色


威利

►骑士训练师形象的NPC，游戏中会多次和主角交手。


塞伊

◄芬娜斯城道馆的馆主。


马萨

◄游戏中惟一的一名盗贼训练师形象的角色，会多次挑战主角。


佐丹

►深底竞技场的最后一个训练师，也是惟一的深底之王训练师形象。


地区领导人·塞尼迪

►专属战斗山区域领导人的形象，是第2区领导人。


罗根

►玛瑙村的长老，用的是神秘宗师训练师形象。


地区领导人·艾雷

◄专属战斗山区域领导人的形象，是第7区领导人。

抢劫团


海尔刚撒

▲抢劫团的老大，曾受雇于暗影组织，也是主角雷欧从良前的老上司。


抢劫团成员

▲抢劫团的三个成员，分别为雅琪诺、扎布和米桑格，都是戴着耳机的秃子。

暗影组织

游戏中真正的反派势力，也是暗黑化口袋妖怪的真正幕后黑手。


纳斯克

►暗影组织的首领，蛇般的发型配合有些苍白的脸，有些美杜莎的感觉。


瓦尔达克

◄暗影组织真正的幕后领袖，平日以芬娜斯市长巴克雷的身分来隐藏自己。


达希姆

◄暗影四天王之一，红发的肌肉男造型，还戴着精灵球项链，行事鲁莽。


维纳斯

►暗影四天王之一，有着流行偶像歌手的身分，民众间有着颇高的人气。


博格

►暗影四天王之一，是个有野心而残酷无情的年轻科学家。


米拉波

◄暗影四天王之一，也是游戏中惟一一个流浪者造型的训练师。与夸张造型对应的，是其对舞蹈的喜爱。有四个得力的手下。


特洛伊

◄早期绑架米蕾伊的暗影组织成员之一，米波拉的手下。


布莱斯

►米波拉的手下的女性暗影组织成员之一。


修拉

►米波拉的手下的女性暗影组织成员之一。


可疑者

◄暗影组织成员形象，米拉波手下的霍伊，以及变身假雷欧的费克的原型，都是可疑者的形象。


神秘战士

▲游戏初期尚未得知暗影组织时遇到的5个不同颜色的暗影组织成员，分别是班迪（绿）、罗梭（红）、布鲁（蓝）、科瓦普（灰）和米拉科尔伯（黄）


暗影成员

▲普通的暗影组织杂兵形象，男性为灰蓝色衣服，女性为紫色衣服。

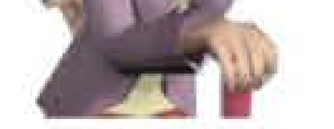
训练师

本作中大多数的训练师都是新增类型，除了在《竞技场》外，大多数也沿用到了《口袋妖怪XD》中，此外也收录了原版部分的训练师类型。


追击者


运动员


头巾男


热心老奶奶


健美爱好者


开朗老爷爷

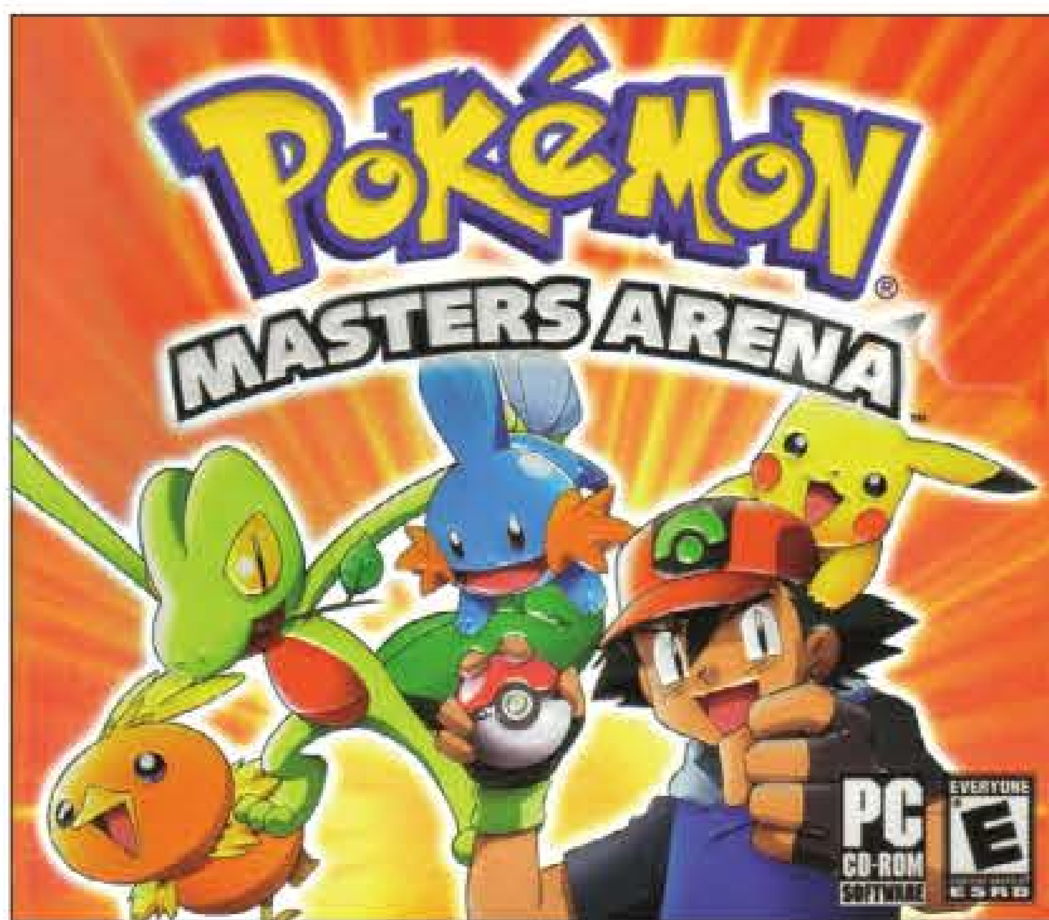

眼镜男


中年男



口袋妖怪大师竞技场

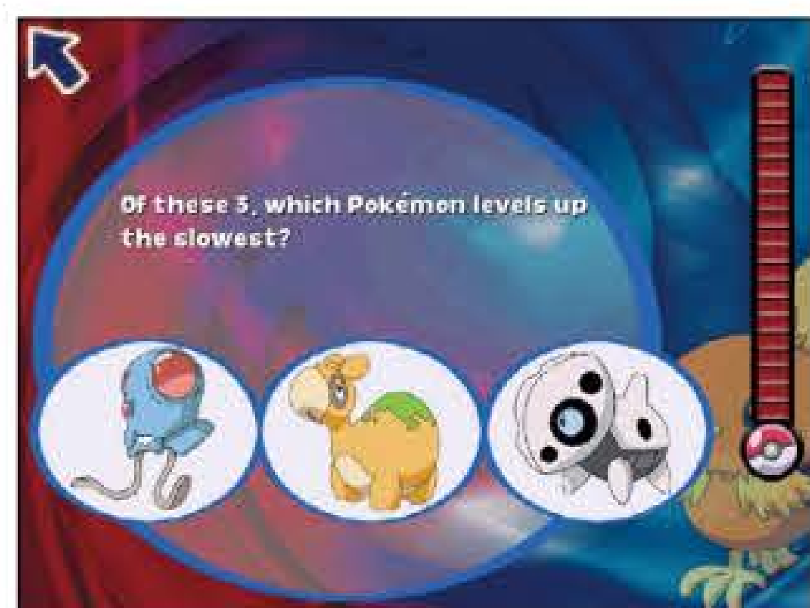
机种	PC	发售	2004年1月1日
开发	ImaginEngine Corp.	类型	ETC



本作是一款仅在北美发售的口袋妖怪PC迷你游戏合集，游戏由发行商ValuSoft的其他游戏加入了《口袋妖怪》的主题改编而成。共收录有8款迷你游戏，通过测试玩家的知识来证明自己是否是一名真正的口袋妖怪大师。当通过了8款迷你游戏的测试之后，玩家可以获得8张海报，除了电脑上观赏，还可以打印。游戏如下：

口袋妖怪配对

通过点击精灵球得到的内容提示，去寻找与其匹配的口袋妖怪。



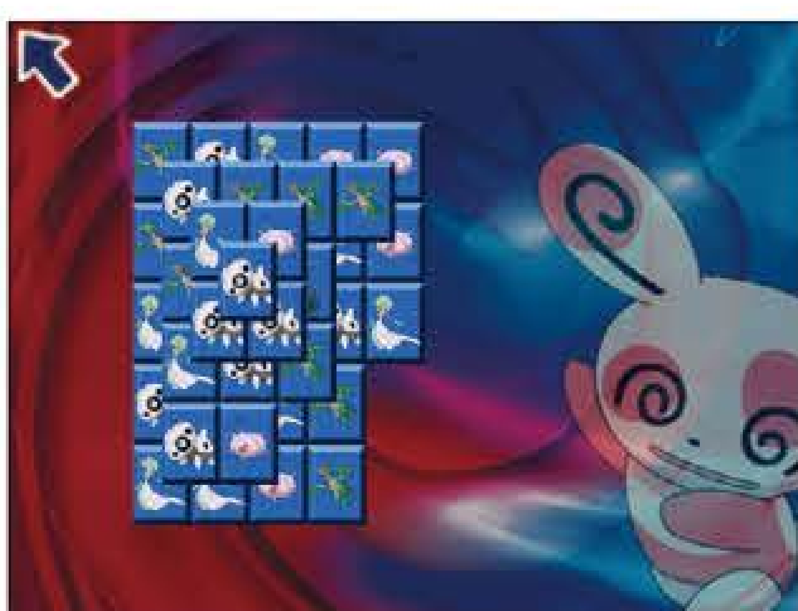
皮卡丘拼图游戏

用屏幕上的几个拼图碎片来拼图，由于有回合数限制，所以对试探性行动有一定的限制性。



圈圈熊的麻将

一个以芳缘口袋妖怪为主题的类似《上海麻将》的连连看麻将游戏。



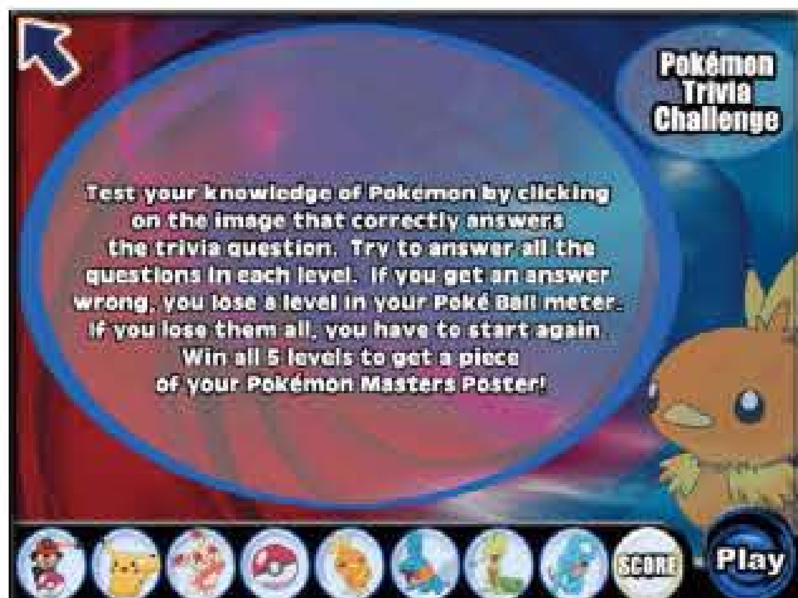
精灵球秘密挑战

在游戏中，玩家需要拼写出正确的口袋妖怪名字，以回答问题。



口袋妖怪冷知识挑战

涉及三个口袋妖怪的问题，玩家要挑选出正确回答答案的口袋妖怪。



水跃鱼的宾果

玩家被问几个问题的简单游戏，通过点击口袋妖怪来回答，回答正确便获得一个筹码，获得一定数量筹码后，玩家就算胜出。



树蜥蜴的填字游戏

玩家从一张模糊的图片来猜口袋妖怪的名字并填写，错了的话图片会变得清晰一些。



小忍兽的水发射

拖动鲸鱼王的尾巴，让它把尾巴上的精灵球抛向空中，如果抛落到移动的环中，便是玩家获胜。



口袋妖怪 火红・叶绿

机种	GBA	发售	2004年1月29日
开发	Game Freak	类型	RPG

基于GBA的机能和《红宝石・蓝宝石》开发出的这款初代《红・绿》的重制版，可以说开辟了《口袋妖怪》正统系列继初始双版、资料篇之后的又一种形式，即重制版。除了主机平台的飞跃带来了游戏音乐画面表现的大幅进化，更在通关后增加了七岛剧情，大量二代口袋妖怪可以收服。虽然为初代的重制版，但该作完全以《红宝石・蓝宝石》确定的第三代规则与系统为准，因此可以



与《红宝石・蓝宝石》直接联机，甚至保留了华丽大赛系统。





重制的初代作品

刚公布《火红・叶绿》时，有人高兴有人担忧，高兴的是能在机能比GB足足高出两个世代的GBA上重新体验当年带给玩家无数乐趣的关东之旅，起码画面上要美丽不少；担忧的则是，Game Freak是否开始不思进取、吃老本了？美好的回忆还是让它成为回忆好了……而且如此重制，除了能让老玩家勾起回忆，新玩家会买账吗？



▲老爷子又来教大家捕捉口袋妖怪了。

然而当实际玩到游戏后，所有的担忧便不复存在了，GBA机能下重新制作的关东大陆给玩家以全新的感觉，然而浓浓的回忆和感动还是伴随着老玩家的始终——“没错，皮卡丘就在这片草丛里！”“哎？这是我第一次看到口袋妖怪进化的地方！”“这里貌似有颗月之石。”……

随着游戏的深入，通关后，游戏的诚意便更加体现出来——不仅可以和《宝石》版通信，还有丰富的七岛大冒险，和《宝石》版一起，实现了两代作品之间的互补。



▲进入特殊场景的漂亮特写，成为了重制版的特色。



■《火红・叶绿》版关东地图

女主角的加入

从《水晶》开始加入女主角后，《宝石》的小遥便正式成为独立存在感极强的女主角，而复刻的《火红・叶绿》，自然也要加入一个女主角了，而这个女主角诞生得甚至比克丽丝还早——没错，就是在介绍初代时我们说的设定图中那个神秘的红发女孩，虽然没能在初代游戏中出现，但却在基于初代的漫画“《特别篇》系列”中以小蓝为名登场，并获得了极高的人气。而今回到重制的初代游戏中，女式遮阳帽、清凉的夏装和短裙，都已经是《特别篇》中的打扮了。而设定中她也是和男主角红一样出生在真新镇的女孩，尽管游戏中没有像漫画中那样曲折惊心动魄的面具人经历，但也一路上陪伴大家经历了从最初的训练师到挑战联盟冠军的成长。当然，作为女主角，小蓝在重制版中抢了男主角红不少戏份。



▲这位女主角就是初代早期设定原画中的女生、《特别篇》漫画中的人气妹子小蓝。

七岛大冒险

《火红・叶绿》二周目新增了大量剧情，而这些剧情的舞台，就是传说中的七岛。七岛顾名思义，需要乘船才能到达的七座岛屿，岛屿间的故事不仅相互之间有联系，而且与原作中的剧情也有不少的联系，比如像火焰鸟的位置、华蓝洞穴的开启等等，并且交代了初代天王科拿退出联盟的原因。而且七岛还把原本初代没有交配饲育屋、战斗塔的位置等问题也解决了。作为复刻版，七岛剧情堪称厚道，也为系列以后的复刻与重制开的一个非常好的头。



▲阳光明媚感觉的七岛，训练师的等级都很高的。

神秘双岛

事实上，《火红・叶绿》的新增岛屿不止七座，只不过由于七座是二周目才能正常到达而被合称为“七岛”。七岛之外，还有第八、第九两座岛屿，其中8岛上可以收服凤凰和露琪亚，9岛则可以通过推三角的谜题召唤来迪奥希斯。其中作为幻兽的迪奥希斯，在《火红》和《叶绿》两个版本里还分别对应了攻击和防御两个新形态，成为继安依后又一个多形态的口袋妖怪。



对E卡片的支持



▲E读卡器需要两台GBA联机。

GBA有个扩展游戏内容的外设周边——E卡读卡器，与之对应的卡片就是E卡片。《火红・叶绿》在当时便支持了这个外设，当剧情发展到第6岛后，其中的一个山洞，当刷上E卡后，原本只有超音蝠的山洞里就会出现《金・银》中的口袋妖怪。除了对应6岛山洞的E卡片，本作还有专门的“战斗卡”，刷了卡后，在第7岛的战斗塔就可以和卡片上的对应角色对战。不过E卡片及读卡器在国内的售价甚至要高过游戏本身的价格，加上需要两台GBA联机，这对于当时国内的玩家来说是笔相当高的支出，因此该套设备在国内的口袋玩家中并不普及。



▲第一弹和第二弹的战斗卡。

无线通信设备

在《火红·叶绿》的正版包装中，比以往的游戏多了一个附赠的外设——无线通信设备，这款周边同《火红·叶绿》同捆发售。把红外通信器插在GBA的联机线插槽上，只要附近有同样适用这个通信器并玩《火红·叶绿》的玩家，就可以实现无线通信。其中《火红》版的通信器为红色，《叶绿》版为绿色。





▲插上无线通信器的GBA与GBA SP。

紫脸红唇姐

《火红·叶绿》中有一个说大不大、说小不小的变动，那就是以往大黑脸的红唇姐，在本作中变成了紫色的脸，而之所以特别把这个单独拿出来说，是因为在TV动画《红唇姐的圣诞节》在美国播出时，黑脸的红唇姐引发了种族歧视的争论，虽然有些冤，但引发那些没必要的争论还是少一些为好。所以在《火红·叶绿》中，红唇姐悄悄地变成了紫色脸。



▲《金》版和《火红》版的红唇姐。其实在《红宝石·蓝宝石》中，游戏设定的红唇姐的脸色就已经变了，但因为没有红唇姐登场，所以红唇姐是在《火红·叶绿》中初次以紫脸登场。

与《宝石》版联动

如果说《火红·叶绿》仅仅是重制了一下初代作品，那么相信不会为如此多的玩家至今津津乐道。关键在于这次重制是作为整个第三代作品中的一作存在的，尤其是和《红宝石·蓝宝石》的联动，一下解决了玩家“如何获得前代口袋妖怪”的困惑，大量的第一、第二代口袋妖怪也可以在GBA上和第三代口袋妖怪战成一团了。

旧瓶装新酒的第三代作品

尽管《火红·叶绿》是初代的重制，一切都透着浓浓的怀旧气息。但在系统上，《火红·叶绿》完全是基于《宝石》版开创的第三代，如特性系统的引入、第三代技能的追加以及全国图鉴的最大数目为386种。从《火红·叶绿》开始，隔代的重制作品就也和正篇、资料篇一样，成为该代的正统作品组成之一，而重制版相对于本篇和资料篇，更对该世代作品中登场的前作口袋妖怪进行了有效的补充。



《火红·叶绿》的角色形象

主角

这一作中的主角，在游戏中有专门的形象，在查看自己资料时会显示出来。

红



▶战斗时背景

▶选人时形象

▶游戏中形象

▶官方设定图，和初代比除了画风不大一样，也不再敞怀了。



◀官方设定图，表情比男主角轻松，也是首个短裙女主角。

蓝

▶选人时形象

▶游戏中形象

▲战斗时背景，现在其实都应该叫侧影了。

NPC



电视教学员

▲做电视教学时的背影。

大木博士

▲开篇介绍时形象，似乎比以前胖了。

▶官方设定图，依然是那个我们熟悉的知识渊博而诙谐的大叔。

劲敌

小茂在本作依然是个性十足，且在游戏中有三个形象。

绿



▶官方设定图，上衣由以往的宽松款换成了比较贴身的款式。

▶开篇介绍时形象。

▲▶游戏中的两个形象，依旧是自信而傲慢。

▲冠军时形象，严阵以待，气场很足。

火箭队

坂木


◀官方设定图，依然是一身黑西装，但相比初代中的西装更休闲些。

▲战斗形象

火箭队队员


▲相比二代，本作中的男女队员统一为了黑衣短发。


▶女性队员

▶男性队员

道馆馆主

和介绍《红・绿》时一样，常磐道馆的馆主坂木不放在这里介绍。

石竹道馆・阿桔


▶官方设定图，忍者装再次换了颜色。


▲战斗形象，随时准备出招的架势。

山吹道馆・娜姿


▶官方设定图，和初代设定相比也没什么变化。


▲战斗形象，头发和内衬的服装颜色都与设定图不同。

尼比道馆・小刚


▶官方设定图，终于换上了动画中的马甲，但颜色有所不同。


▶战斗形象，很豪气的叉腰动作。

华蓝道馆・小霞


▶官方设定图，依然是泳装少女，比初代的形象看起来瘦了些。


▲战斗形象

红莲道馆・夏 伯


▼官方设定图，不仅衬衫、领带和裤子的颜色变了，鞋子都变成了精灵球款。


▶夏伯老先生动作最大的一个战斗形象。

玉虫道馆・艾丽嘉


◀官方设定图，相比初代除了衣服颜色，模样上基本没变。


▶这是艾丽嘉首次站起来的战斗形象。

枯叶道馆・马志士


▶官方设定图，不再像初代那么凶悍了。


▲战斗形象，军装和设定图有明显不同。

联盟四天王

和介绍《红・绿》时相同，冠军小茂在前面已经介绍，这里就不重复介绍了。

冰系天王・科拿


▶官方设定图，红发的眼镜姐姐。


▶战斗形象

格斗系天王・志霸


◀官方设定图，起身迎战的动作，腕上的铁环可以看出此人的力量。


▶战斗形象，始终盘腿坐着的格斗天王。

鬼系天王·菊子



▶官方设定图，一如既往地双手拄杖，老当益壮模样的老太太。



▲战斗形象，第一次出现单手拄杖的形象。

龙系天王·渡



▲战斗形象，动作依然很大。



▶官方设定图，龙之使者的标志性装束，表情镇定而自信。

训练师

虽然是初代重制，但本作的人物形象都走了《宝石》版的风格路线。本作中的训练师除了大量初代特有的类型重出江湖外，还加入了一些后续作品、甚至是本作原创的职业类型。

捕虫少年



▶双手握持捕虫网的动作，更像是决斗的姿势。

短裤少年



▲单手握持精灵球的决斗姿势，相当帅气。

露营少年



▶也是单手握持精灵球的POSE，服装变回了第二世代中的翠绿色。

郊游少女



◀服装与露营少年一样都是翠绿色，但手中没有精灵球。

迷你裙少女



▶除了标志性的短裙以外，其他方面的造型都有很大改变。

大姐姐



◀与《红蓝宝石》相比，形象变动很大，颇具夏日风格。

怪兽狂



▶戴上了喷火龙的帽子装饰后，看上去更像是个口袋妖怪狂热者。

登山客



▶相比以往的矮胖大叔形象，这个版本的登山客看起来更加干练。

空手道王



◀格斗姿势虽然中规中矩，但头带却迎风飘扬。

格斗少女



▶本作独有的训练师，身着紧身衣并摆出战斗姿势。

格斗兄妹



◀空手道王和格斗少女的双打二人组，也只在本作出现。

超能力者

▼用超能力使精灵球悬浮的男女二人组，左右手各一个精灵球。



钓客



◀背对着玩家，坐在工具箱上的钓客。

鸟使

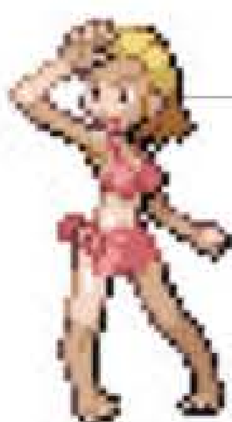


◀服装变回了初代中的背带裤，身上还散落着鸟类的羽毛。

泳裤男

▶摆出跳水预备姿势的泳裤男。

比基尼姐姐



◀与泳裤男相对应的女性训练师，身着红色比基尼的金发大姐姐。

双胞胎



▶依旧是手拉手的双胞胎姐妹，不过变成了金发。

泳圈女孩



◀梳着大号马尾辫的金发萝莉，不知道游泳时这马尾辫会碍事吗？

海上姐弟



▶带着泳圈小弟弟一起游泳的比基尼姐姐。



◀把帽子摘下放在胸前的老绅士，右手拄着标志性的手杖。

水手

▶体型不如前几作那么强壮，且敬礼的样子莫名有些呆萌。

精英训练师



◀与前作相比，头发变成了紫色且精灵球也紧紧握在手中。

精英情侣



▶由男女两位精英训练师组成的双打二人组，只在本作中登场。

芳香姐姐



◀身着长裙的美丽大姐姐，四周还飘散着芳香的花苞。

千金小姐

▶与《红宝石·蓝宝石》相比，洋装变成蓝色且不再有编织篮。

祈祷师



◀手持着御币的祈祷师，看起来依旧是疯疯癫癫的。

遗迹狂



▶一身登山客装束的考古者，手中的放大镜是标志性特征。

暴走族



◀依然是留着莫西干发型的皮夹克青年，坐骑像是哈雷摩托。

光头暴徒



▶摩托车款式和暴走族差不多，但发型变成了光头。

盗贼



◀日本漫画中标准的小偷形象，鬼鬼祟祟的气质显露无疑。

赌徒



▶盘腿坐在地上玩骰子的白胡子老大爷。

驯兽师



◀手持皮鞭和棒棒糖（？）的驯兽师，除了服装外其他造型和初代区别不大。

魔术师



▶手中抛接着精灵球的披风男，与其说是魔术师，反而更像马戏团的小丑。

电气男



◀将两根电线靠近产生电流的玩电少年，真不怕电着自己吗？

电工大叔



▶身穿绝缘制服，带着工具箱和扳手的电工大叔。

研究员



◀一手拿着精灵球，一手握着烧瓶的白大褂，看着有点科学狂人的感觉。





理科男生

▶宅气十足、身材瘦高的眼镜理工男。

口袋妖怪突击队员

▶身穿黑色紧身衣和橙色外套，腰间盘着攀援绳的口袋妖怪训练师。

口袋妖怪饲养员

◀跪坐在地上，正准备给口袋妖怪喂食的饲养员。

画家

◀仅在本作登场的训练师，头顶的画家帽和手中的美术用品是其特征。

口袋妖怪超世代 大家的 Pico 口袋妖怪喧哗战斗

机种	Sega Pico	发售	2004年7月16日
开发	Sega Toys	类型	ACT




和便携式儿童电脑Sega Pico上其他强调寓教于乐的《口袋》游戏不同，这款游戏更强调游戏本身的娱乐性。本作依旧基于TV动画《口袋妖怪超世代》改编，并增加了专门的控制器，可以让两个玩家在跨障碍赛跑、火山喷发等迷你游戏中进行对战。

口袋妖怪 绿宝石

机种	GBA	发售	2004年9月16日
开发	Game Freak	类型	RPG



▲《绿宝石》的包装内同样有红外无线通信器。

本作是第三代《口袋妖怪》的资料篇，主角是天龙雷库萨，除了整合《红宝石・蓝宝石》两款作品的口袋妖怪，更在狩猎园增加了大量第二代的口袋妖怪来对《宝石》版和《火红・叶绿》版进行补充。男女主角服装、道馆迷宫等细节改变外，借由双版合一，海皇牙与古拉顿、岩浆团据点与海洋团据点也都共存于游戏之中。此外，战斗塔的加强版战斗开拓区，也是本作的一大亮点。

主角：第三主神



说起资料篇的主角口袋妖怪，第一代的资料篇《皮卡丘》用的是由于TV动画走红的皮卡丘做主角；第二代资料篇《水晶》，则采用优雅飘逸的水君做主角，尽管也是神兽，但依旧没达到高高在上的主神地位。到了第三代的资料篇，第三个主神终于做了资料篇《绿宝石》的主角，而第三神兽做主角以及正篇通关后遇到改为通关前遇到的设定，也从《绿宝石》开始沿用到后面的作品中。

陆地、海洋与天空三部曲

细心的话会留意到，《宝石》的三个版本的主角神兽，分别对应了陆地（《红宝石》的古拉顿）、海洋（《蓝宝石》的海皇牙）与天空（《绿宝石》的雷库萨），到《绿宝石》，随着陆海空三部曲的补完，三个上古口袋妖怪的剧情也终于全面展开。在《绿宝石》中，扩张海洋的海皇牙和扩张陆地的古拉顿终于发生了正面冲突，而这场毁灭性的灾难冲突最终由大气层中的上古神兽雷库萨化解。而这个故事体现在游戏中，则分别对应三个神兽的天气特性。



尊者的尴尬



天空之龙雷库萨，无论是拉风的外形还是神级的种族值，都无愧于强者风范，加上2004年的剧场版和游戏的双重宣传效应，更是让这条龙聚敛了大量的人气——不过很可惜，在剧场版中，雷库萨被两个迪奥希斯给打得陷入险境就不说了，毕竟那是剧情需要；而游戏中，雷库萨的表现依然让人没法满意，其原因就是拥有着强大的物攻和龙系强化神技龙舞，却浪费了一大票本系的龙系大招。说白了，这还是前三代物攻、特攻按技能属性分类的缘故。其实在第三代中，很多口袋妖怪都已经面临着类似雷库萨的尴尬了，这也说明技能类型的重新分类势在必行。

迪奥希斯的第四形态



迪奥希斯这个口袋妖怪曾一度被认为是可以超越超梦的新一代超能系口袋妖怪的王者——当然这是因为当时很多人没注意种族值、而迪奥希斯虽然是幻兽又不是小可爱的关系。结果实际战斗时才发现，这个家伙的能力实在是极端，不秒杀对方就被对方秒杀，耐久实在是低得可以。虽然后来增加了防御形态但却又没了攻击优势……《绿宝石》里，迪奥希斯又有新形态了，这次是速度形态，依旧是个强调速度和进攻而防御低得令人发指的极端家伙。说起来，在剧场版中，迪奥希斯依靠灵活变换形态和雷库萨都能战个不相上下，但游戏中的迪奥希斯却是没法这么随意变换的，自然也就没有了剧场版中的强大——话说回来，如果真的是战斗中随意变换形态，且不说是否要占技能格，就是努力值的分配也会非常让玩家头疼的。而作为极端的家伙，迪奥希斯也一直拥有其独特的地位和战术。



隐藏区域

资料篇的一大特征就是尽可能地在一个版本里收齐主篇两个版本的口袋妖怪，草丛里野生的还好说，可类似于化石这种就需要好好设定了。《绿宝石》中的第二块化石，需要在通关后去地图北方新挖通的山洞里，一直深入到幻影之塔的地下获得，这一路上还有不少百变怪出现。

而在狩猎园里，通关后随着玩家在狩猎园内捕捉口袋妖怪的增多，狩猎园里还会增加新的区域，不少在《金·银》登场的第二世代的口袋妖怪都可以在此抓到。



战斗开拓区

自从《宝石》版里正式增加了战斗塔后，玩家就有了新的挑战目标，而在《绿宝石》中，战斗塔被扩大成了战斗开拓区，不仅可供挑战的设施大幅增加，而且不同的设施还有不同的规则，更有个性丰富的设施首领等待着玩家。战斗开拓区的加入，无疑大大增加了游戏的耐玩度。



新冠军米库利与新馆主亚当

《红宝石·蓝宝石》的冠军大悟的人气相当高，而到了《绿宝石》中，新的冠军是原水系馆主米库利，虽然他的口袋妖怪不再是大悟那些超结实的钢系，但美丽龙、暴鲤龙、鲸鱼王等，依旧会让玩家认识到水系的攻守兼备。而在米可利去联盟走马上任之后，空缺出来的位置由米可利的老师亚当担任，虽然是个中年大叔，但仍不影响其



优雅华丽的风格——果然是米可利的老师啊！

大悟的挑战

米可利当了新的冠军，那么大悟去哪了呢？原来这个超喜欢收集珍奇石头的家伙竟然舍弃了训练师身分，专门从事他的石头收集事业去了。在流星瀑布的最深处，玩家就可以遇到并挑战他，虽然不是冠军，但游戏中的实际实力可是一点没有比前代减弱的。



出场动画回归

在上一作的《口袋》资料篇《水晶》中，游戏首次给口袋妖怪们加入了登场的动画，不过在《红宝石·蓝宝石》以及《火红·叶绿》中这个设定都被取消了。不过在《绿宝石》中，口袋妖怪们的开场动画又回来了！虽然动作幅度和后来的《黑·白》没法比，但也增添了不少生动的感觉。



缩小规模的华丽大赛

其实在《火红·叶绿》里，华丽大赛的规模就被缩小了，不过那是初代重制，就算没有都没问题。但在《绿宝石》中，原本作为第三代重要比赛项目的华丽大赛的规模也缩小了不少，只在水静市保留了惟一的一个设施，难道是为了突出最新的战斗开拓区？不过也只是设施减少，大赛的比赛内容并没有少。



邂逅梦幻

《绿宝石》中当入手古老的海图后，就可以乘船去一个神秘的岛屿，岛屿上的草丛里，我们可以遇到很多老玩家向往已久的梦幻，不过这个家伙会在草丛里和玩家捉迷藏。还好，它只是捉迷藏，不会出现“回合内未接触逃跑”的坑爹剧情。



GBA《口袋》正统作的完结

《绿宝石》无论从音乐、画面、系统还是耐玩度上，都再次达到了系列的一个顶峰，至此，GBA时代的《口袋妖怪》正统作便结束了，可以说，融合了系列前三作大成的《绿宝石》，加上之前的《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》以及《口袋妖怪竞技场》的RPG模式，6个版本一起，构筑成了一个堪称完美的口袋妖怪世代。接下来，《口袋妖怪》带给大家的，除了类型丰富的衍生作品，也还会有系统变革更大更深远的新世代作品……



改变及新增角色形象

主角

优树



▶官方设定图，从服装到动作变动都很大，尤其是将鬓角改为黑色以凸显其头巾上是帽子而非白发。



▲战斗时背影



▲游戏中形象

小遥


▲游戏中形象


▲战斗时背影


▶官方设定图，服装和动作的变化不如男主角大。

NPC

大吾


▶双人对战时的背影

缘田


◀一身休闲打扮的胖子，是对战开拓区的老板。

馆主、冠军

亚当


▲亚当大叔的战斗形象并不像米可利那么夸张。


▲衣着非常华丽的大叔。

米可利


▲战斗形象，动作比《红宝石·蓝宝石》还夸张。


▶看起来很收敛的样子……

对战开拓区首领

战斗竞技场·凝美


▲战斗形象


▶官方设定，少女格斗家的形象。

战斗工厂·达拉


▶官方设定，中年大叔的造型。


▲战斗形象

战斗巨蛋·希斯


▶官方设定，因为是巨星所以着装也很特别。


▶战斗形象

战斗宫殿·右今


▲战斗形象


▶官方设定，中年大叔的造型。

战斗管道·浅见


▲战斗形象


▲官方设定，使用蛇类口袋妖怪的女性训练师。

战斗金字塔·神代


◀官方设定，健壮敦实的大叔形象。


▲战斗形象

战斗塔·莉拉


▲战斗形象

▶官方设定，比较偏向中性的少女。

训练师

超能力者（女）


▶相比《红宝石·蓝宝石》，动作做了改变。

口袋妖怪冲刺

机种	NDS	发售	2004年12月2日
开发	Ambrella	类型	RAC·触摸竞速

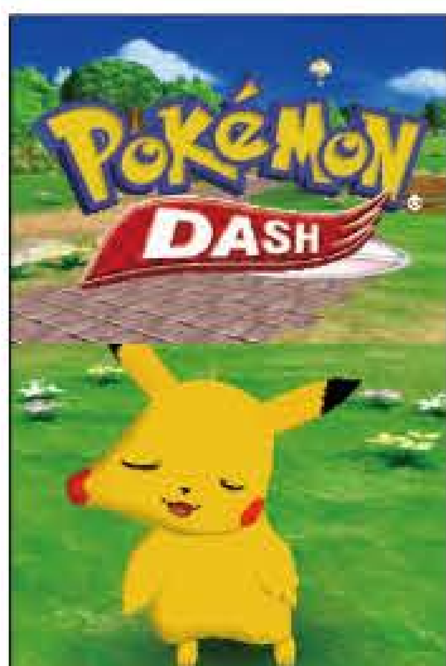


本作是NDS上的第一款《口袋妖怪》，之前曾在E3上展示了本作开始的触摸部分。游戏主要是以纯触摸的方式操作皮卡丘和一大众口袋妖怪在岛屿遍布的口袋妖怪群岛进行比赛，除了奔跑，还要通过交通工具来越过障碍。游戏有5个杯赛，最多支持6名玩家对战，支持和GBA版《口袋妖怪》联动。



2004 E3上的皮卡丘

2004年的E3展上，任天堂和家用机领域的老对头索尼迎来了新一轮的交锋，这一轮的交锋已经不再是家用机市场，随着一年前PS之父久多良木健把UMD掏出的那一刻，索尼已经把矛头指向任天堂的后花园——掌机市场。尽管任天堂在掌机市场接连挫败了每一次挑战，但这次面对的是无论技术还是游戏都不缺的索尼，正面交锋会很被动。于是任天堂在E3上展出的掌机NDS为双屏设定，同时给下屏加入了触摸功能。面对强劲的对手，任天堂旗下的明星都悉数登场，其中当然也包括皮卡丘，于是在展会中的一些展示机上，来到展会的玩家和媒体的人们，看到了皮卡丘的身影，跑近后伸出脸颊让玩家捏。这样的操作到了游戏中会有怎么样的实际表现，当时还是挺让人期待的。





▲2004年E3展上的NDS，正式发售后外形有了改变。

到NDS发售后，这个这个吸引无数人的揪脸蛋的展示放入了《口袋妖怪冲刺》的片头。不过作为进入游戏前的开胃小菜，这里是揪不出什么名堂的，真正好玩的还在正式的游戏中呢。

NDS上的第一款《口袋》是竞速

这是一款竞速游戏，游戏为纯触摸操作，玩家就在下屏划动屏幕来让皮卡丘等口袋妖怪来奔跑，往哪滑动口袋妖怪就往哪跑，而且划得越快，游戏中的口袋妖怪就跑得越快——刚玩触摸游戏时多数人都不太把握好力度，所以花屏的现象还是很多的。而作为NDS首发作品之一、亦是NDS时代的首款《口袋》游戏的本作，最终在全球达成了76万的销量，作为非正统小品级游戏，这个成绩相当不错。



上屏的地图

由于拥有双屏，NDS实现了既可以看游戏画面又不影响看地图的方便功能，而且借由清晰的上屏地图，玩家也有条件随时扫一眼上屏而提早做出计划和准备了。



交通工具概念的引入

仅仅是一款划动下屏来让口袋妖怪奔跑的游戏，那游戏的精彩度会降低不少，本作在游戏中引入了丰富的地形。如此玩家不仅要计算路线，甚至还要通过气球和乘龙来飞跃高山与海峡。（还记得之前那款皮卡丘骑着乘龙的街机游戏吗？）



6人大对战

"《口袋妖怪》系列"一直强调对战，本作中的口袋妖怪们虽然不像正统作品中的区别那么明显，但依旧支持联机，而且支持6名玩家热热闹闹地联机对战。由于乘龙、气球这些交通工具被抢了后要过一会才出新的，因此交通工具的争夺尤其激烈。



四世代口袋妖怪登场

虽然本作是第三世代的作品，但是游戏中却出现了第四代的口袋妖怪刚比兽，之前刚比兽在2004年的剧场版和观众们提前见面，而此次则是第四世代的口袋妖怪首次出现在了游戏中。



和GBA版正统《口袋》联动

如果各位手中的NDS的型号是NDSi或者NDSi LL，那么可能会对NDS版与GBA版的联动产生疑问，其实这是初版NDS和NDSL才有的福利，因为这两个型号的机器下方有Slot 2插槽，最开始是插GBA卡，后来还支持了振动包、外接键盘等周边。《口袋妖怪冲刺》便利用到了这个机能：在Slot 1插入《口袋妖怪冲刺》，在Slot 2插入任意一款第三世代的《口袋妖怪》正统作，那么在《口袋妖怪冲刺》中便会生成一张地图，其轮廓正是插在机器上的GBA版《口袋》中的队伍中的第一只口袋妖怪。这么一来，理论上本作便多支持出386张地图了……



口袋妖怪 GET！ Advance

机种	ARC	发售	2004年
开发	Banpresto	类型	ACT

2004年Banpresto推出的奖牌街机游戏《口袋妖怪GET！》的续作，界面和前作差不多，但登场的口袋妖怪以芳缘大陆为主，并加入了神兽战。本作中奖牌的使用规则和前作不同，使用2枚奖牌，可以将精灵球升级成超级球；投进3枚奖牌，就会升级为高级球。此外，还可以通过皮卡丘的攻击来提高收服的成功率。



口袋妖怪超世代 数字战斗

机种	APB	发售	2005年10月1日
开发	Sega Toys	类型	ETC



SEGA在其自家的便携儿童电脑上推出的“《口袋妖怪超世代》系列”游戏的第三作，同样是基于超世代动画的儿童向寓教于乐的游戏，而平台则是Sega Pico的后续版本Advanced Pico Beena（简称APB）上。



口袋妖怪 XD 暗之旋风露琪亚

机种	NGC	发售	2005年8月4日
开发	Genius Sonority	类型	RPG



事实证明，只要用心做，即使在销量垫底的NGC上、即使不是正统续作，《口袋妖怪》也可以卖得不错。到了2005年，已经进入末期的NGC迎来了这款大手笔制作的家用机版作品——《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》。游戏的舞台和《竞技场》中的RPG一样都是奥雷大陆，剧情上则紧接《竞技场》的RPG模式，系统上进一步做了强化，BOSS暗黑露琪亚更是人气非凡。和《竞技场》一样，对于这款用心制作的家用机版《口袋妖怪》，我们也接下来也做个简要介绍。

家用机平台的正统《口袋》

在《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》刚公布时，官方便宣布这是一款纯粹的RPG，一时间在玩家间引发了争论——本作是否是正统作品，甚至由此引发了什么样的《口袋妖怪》才是正统作的争论。

如果在《火红·叶绿》之前，正统《口袋》的构成很简单，就是世代首款作品的不同版本极其资料篇，而《火红·叶绿》作为复刻版，扩展了正统作的含义，即RPG类型和独立的舞台。《口袋妖怪竞技场》的RPG模式其实便已经满足了这两个标准，不过由于大类型上定义模糊，使得《竞技场》到底算不算正统作至今没有定论。而纯RPG类型的《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》，则完好地达到了以上两个正统作标准。由于2005年《火红·叶绿》以及《绿宝石》发售，《口袋妖怪竞技场》的RPG模式，使得第三世代的全国图鉴总数的386种足以收到隐藏幻兽外的大多数口袋妖怪，因此本作便也没有了《口袋妖怪竞技场》补完图鉴的任务，而是和《竞技场》的口袋妖怪实现互补，收录口袋妖怪主要以第一世代和第三世代为准，收录神兽包括了了梦幻、露琪亚和关东的三神鸟。



《竞技场》RPG 模式的续作

本作的故事发生在《竞技场》RPG 模式故事的 5 年后。5 年前，一个名叫雷欧的家伙消灭了暗影团，暗影团的老大瓦尔达克也已落网，由于长时间没有了暗黑口袋妖怪，对暗黑口袋妖怪极其相关的捕捉装置等的研究也停滞下来。主角的妈妈是奥雷大陆口袋妖怪综合研究所的研究院，也是前所长的遗孀。就在大家都认为 5 年过去已经没有暗黑口袋妖怪时，大海上运送口袋妖怪的货船遭到暗黑露琪亚的袭击失踪，而研究所现任所长也被闯入的神秘人绑架。本来只是觉得好玩而戴着极光镜片的主角在和绑匪冲突时，吃惊地发现他们竟然使用着暗黑口袋妖怪！

种种现象表明，暗黑口袋妖怪已经再现，为了帮助妈妈，主角和妹妹戴着极光镜片和捕捉装置，出发去寻找事情的真相……果然，暗影组织再现，而 5 年前从属于暗影组织的抢劫团也已独立出来，面对庞大的邪恶势力，主角毅然向前……


▲游戏一开场，一艘运送口袋妖怪的货船便遭到袭击。

纳入科研项目的净化



虽然前作中的暗影组织被消灭，但消灭的只是盘踞在奥雷大陆的势力，更加隐蔽的幕后首领带着残余势力还在活动，重新复活暗影组织的迹象也时有出现。为了防止暗影组织死灰复燃，奥雷大陆启动了净化研究项目，在口袋妖怪实验室总部设立专门的净化室，通过从全息信息获取的数据，来对被暗黑化的口袋妖怪进行彻底的净化。由主角隆人的父亲以及科林教授两个人负责，隆人父亲去世后，母亲莉莉娅和科林教授继续从事着净化的研究，相继开发了发现暗黑化的眼镜“P★DA”以及净化轮盘。但对暗黑露琪亚的净化，暂时还是束手无策。

少年主角

在研究所成长的主角龙人，并没有前作的主角雷欧那般复杂的背景和经历，年龄上也只是个孩子。不过自小丧父的经历也让他具备了比实际年龄成熟出很多的责任感。这一作的少年萝莉主角组合，与前作的酷哥靓妹组合完全不同，就连交通工具，都从前作拉风的大摩托变为了可爱的小摩托。

更多的暗黑技能

《暗之旋风露琪亚》比起《竞技场》的重要变化之一，就是增加了大量的暗黑技能，总数量达到19种，其中不乏暗黑化的三神鸟和暗黑露琪亚的专有技能，让暗黑口袋妖怪更加有存在感。



■暗黑露琪亚的专有技能——暗黑空中爆裂。

角色形象

主角

隆人



▶作为主角，虽然不像雷欧那么拉风，但最终还是凭借其天分消灭了暗影组织。

NPC角色

玛娜



▶主角的妹妹，小萝莉一枚。

莉莉娅



▶主角的妈妈，一名出色的净化研究员。

科林



▶暗黑口袋妖怪净化研究的负责人，有些邋遢的感觉。

科敏克博士



▶看模样就是个古怪的科学家，喜欢搞各种发明。

乔宾



▶科敏克博士的助手，因为高度近视看不清人所以经常闹出误会。

机械古拉顿



▲科敏克博士众多然并卵发明中最引以为豪的一个，并在后期让乔宾驾驶出战，不过依然没什么用……

米拉波



▶依旧是夸张的造型，不再在组织担任职务，而是带着手下们成立了新的组织米拉团。

扎科斯卡



▲故事模式中惟一暴徒训练师类型的NPC，两次挑战主角。

罗根



▶玛瑙村的长老，用的是神秘宗师训练师形象。

佐丹



▲深底竞技场的最后一个训练师，也是惟一的深底之王训练师形象。

地区领导人·塞尼迪



▶专属战斗山区域领导人的形象，是第2区领导人。

地区领导人·艾雷



◀专属战斗山区域领导人的形象，是第7区领导人。

原作主角形象

优树（红宝石·蓝宝石）



优树（绿宝石）



小遥（红宝石·蓝宝石）



小遥（绿）



红



暗影组织

第斯甘德



▶复兴暗影组织的首领，看样子和颜悦色的胖老头，和瓦尔达克一样，平日里也隐藏着自己的身分。

拉布丽娜



▶暗影组织干部之一，天才的少女，进行口袋妖怪暗黑化的研究，因为自恋而刻板，手下的研究员都很怕她。

瓦兹鲁



◀暗影组织干部之一，试图通过政治控制奥雷地区。

哥里冈



▲暗影组织干部一，负责暗黑口袋妖怪的制造工厂。是个外形像猴子的聪明男子。

阿尔多斯

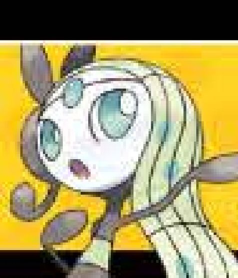


◀暗影组织干部一，第斯甘德的蓝衣保镖，其实也是第斯甘德的儿子。

安迪斯



▶暗影组织干部一，第斯甘德的红衣保镖，也是第斯甘德的儿子，和阿尔多斯是双胞胎兄弟。




纳普斯



▶虽然也是普通成员的打扮，但头发比较特殊，是拉布丽娜的哥哥，初期便绑架了科林院长。

暗影高级成员



◀暗影组织中的高级队员，特点是健壮高大。

暗影成员




▲暗影组织的普通队员，有男女两种形象，白色队服和前作差异很大。

训练师

本作中部分训练师为新增，而前作《竞技场》的部分训练师则没在本作中登场。以下是本作中新增的及有形象变化的训练师。

健美爱好者




追击者





热心老奶奶






开朗老爷爷

猎手




骑士

工人




研究员

精英训练师




神秘宗师




大姐姐

休闲子弟






休闲男子

倔老头






航海士

水手






新闻主播

口袋妖怪方块

机种	NDS	发售	2005年10月20日
开发	Genius Sonority	类型	PUZ · 方块消除

距离《口袋妖怪冲刺》发售后的10个月，NDS平台便迎来了“《口袋妖怪》系列”的第二款游戏——《口袋妖怪方块》。若以“口袋+方块”来论，本作其实是第三作了，不过和前两作的口袋妖怪主题+嘭嘭方块的规则不同，本作是完全意义上的口袋妖怪主题原创方块游戏，玩法是用触控笔拖动口袋妖怪方块，让三个或以上相同的方块相连使之消除，从而获得口袋妖怪图鉴。游戏的界面贯通NDS上下屏，操作感非常好，在PUZ阵营中也是不可多得的佳作。





GSI的掌机平台尝试



从NDS诞生起，包括任天堂本社在内的游戏厂商们，就如何用NDS的双屏和触摸屏来给游戏带来最大乐趣的问题没少进行尝试，像在PUZ类型中，就有《钻子先生》、《陨石方块》进行了触摸操作。到了《口袋妖怪方块》发售时，NDS已经借由《成人脑锻炼》和《任天狗》这些异质游戏成功开辟了新玩家，并再次奠定了其无可撼动的掌机霸主地位，这个时候，第四代《口袋妖怪》尚在开发中，而第三代的在新平台上的衍生作品类型，取得口袋妖怪公司授权的各个游戏厂商也在想尽办法希望能有所突破，借着这个黄金招牌获得市场的认可，大赚一笔的同时也给自己增加名气。

Genius Sonority（以下简称GS）这个厂商我们在以前曾多次提到，和Ambrella的小品路线风格不同，GS之前更多的是在拿到授权后，在任天堂的家用机上进行大制作，像之前加入RPG模式的《口袋妖怪竞技场》以及家用机上的正统《口袋》作品《暗之旋风露琪亚》，都是该公司的代表作。

在NDS公布后，GS除了开发《暗之旋风露琪亚》外，也在NDS平台上进行探索，毕竟比起高机能的家用机，这个引入全新操作概念的掌机似乎更能发掘出新的乐趣。2005年3月，《陨石方块》让人们看到：PUZ原来可以这么玩！不知道GS是否受到了启发，但是在这款《口袋妖怪方块》中，我们的确会看到《陨石方块》的影子，但也仅此而已，因为这款游戏实在是太有自己的特色了。



双屏触摸操作的完美应用



相比之前两作《口袋方块》，本作的一大特色是直接以口袋妖怪们来作为方块，而且触摸移动方块移动实在是比按键移动方便出很多。

而且和之前同为触摸操作的PUZ《陨石方块》也不同，《陨石方块》只是将下屏作为主界面，上屏来显示剧情战斗；《口袋妖怪方块》则把方块主界面贯通了NDS的上下双屏，只是在边栏显示下信息和角色状态，这样一来，方块更大的同时，也有效避免了《陨石方块》中由于方块过小而难以精准触摸到单个方块的情况。

在拯救中收集图鉴

这款PUZ中，玩家扮演的是一名叫露西的女孩，她隶属于秘密联盟SOL（全称为Secret Operations League），在长官P博士的指导下，通过特制的方块仪器，来拯救被弗伯斯男爵为首的弗伯斯军团疯狂抓捕的口袋妖怪。当成功消除同样图案的方块后，这种口袋妖怪便被收集进了图鉴中。和普通的口袋妖怪们不同，最终进化形态以及神兽方块的存在时间都非常短，这就更需要玩家要迅速作出反应并用



"百搭方块"百变怪来消除捕捉。

剧情只是一个铺垫，但收集口袋妖怪，这可是非常让人欲罢不能，稀有的口袋妖怪出现时的挑战尤其紧张刺激，而这也给了玩家们非常充足的长时间游戏的动力。

BOSS 战与神秘老人

和剧情一样，BOSS 战也是各类型《口袋妖怪》的必备要素之一，在本作的 BOSS 战中，BOSS 们虽然看着都牛气冲天，实际上也只是在消除方块的过程中给玩家捣乱。而与反派 BOSS 们对应的，则是神秘的怪老头，老爷子在特定关卡摆摊收钱接受挑战，很多稀有口袋妖怪都会在他这里出现，也让收集图鉴的途径更多了。



▲BOSS战

口袋妖怪 球舱竞速

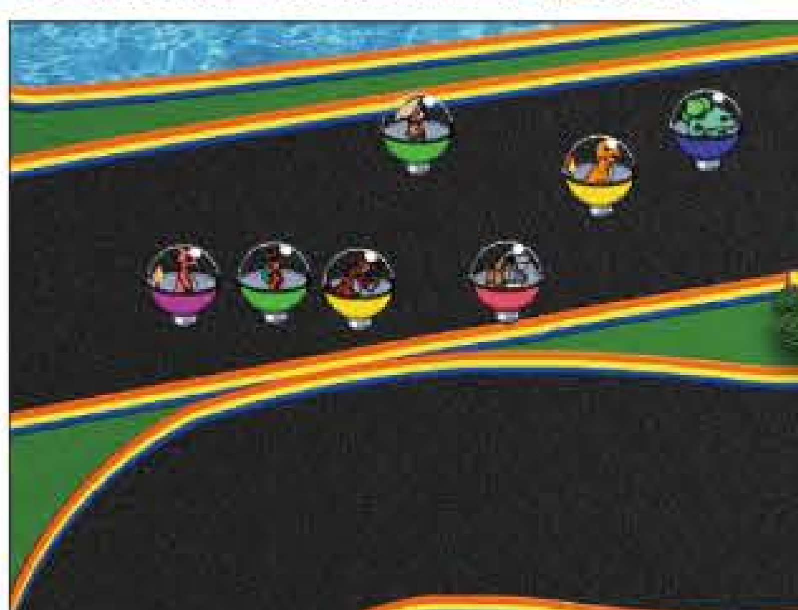
机种	PC	发售	2005年10月28日
开发	ImaginEngine Corp.	类型	RAC

本作是一款PC端的《口袋妖怪》游戏，依旧是ImaginEngine Corp.开发，Valusoft发行。游戏的主题是竞速，除了有6条赛道，还有5个迷你游戏可以用来赚取比赛中的道具。游戏只有一个来自动画的音乐文件，但可以和其他音乐文件通过改名来互换。而游戏的主菜单除了选择6个比赛以及5个小游戏外，还有一个在赛道中增加了竞争要素的冒险模式。



竞速比赛

这些比赛都是游戏主体的竞速部分，和NDS首发之一的《口袋妖怪冲刺》中口袋妖怪们的赛跑不同，本作的竞速更像是赛车类，游戏中口袋妖怪们乘坐在一个巨大的精灵球内，在鼠标的引导下在各种地形的赛道上竞速，而且沿途有各种道具和障碍。游戏中的6个比赛分别对应6个赛道，其中街道赛是收集骨牌。泥路疯狂赛和大奖赛的难度则相当于HARD和VERY HARD的难度，其中前者会有对手的照片作为路障，后者在收集选手名字的字母后会让速度瞬间提升。水路狂热赛中有供收集并提速的绿色道具以及阻碍玩家的红色道具，若在迷你游戏《水跃鱼的单词搜索工具》中胜出，还会获得长尾兽的速度助力。而雪地疯狂赛是下坡赛道，可以收集数字提升速度。最后的马拉松赛则是去挑战一切地形的混合赛道。虽然比赛的名字看起来都很火爆，但其实游戏中的速度感还是挺弱的……



迷你游戏

游戏中的迷你游戏主要是获得竞速比赛中所用的助力道具。包括有助力泥路疯狂赛的《喷火龙填字游戏挑战》，获得可在比赛中使用的火雨道具的《妙蛙种子的多米诺短跑》，获得水路狂热赛中助力道具水族疯狂的《水跃鱼的单词搜索工具》，类似于《俄罗斯方块》、获得雪地疯狂赛助力道具的《玲珑猫的阻挡游戏》，以及获得马拉松赛用道具的猜谜游戏《杰尼龟之门的困境》。



口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队·赤之救助队

机种	NDS/GBA	发售	2005年11月17日
开发	ChunSoft	类型	RPG





《口袋迷宫》是NDS时代诞生的《口袋妖怪》高素质衍生系列之一，和系列以往作品不同，该系列是一个完完全全的口袋妖怪世界，而游戏登场的口袋妖怪及技能则基于第三世代，并且将原作每个技能都给动作化并赋予了不同的内容，诸如怪物屋等《迷宫》经典设定也在本作中出现，堪称ChunSoft的用心之作。而这款游戏也是系列衍生作中首个与正统作一样采用双版本发行的作品。

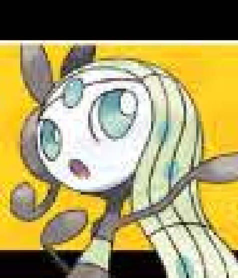


■镇子地图

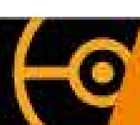
《口袋妖怪》与其他厂商游戏系列的首度融合

说起"《口袋妖怪》系列"的开发厂商，大大小小的有很多的，其中也不乏Hudson这样的老牌厂商，而这次开发《救助队》的厂商，则是业界又一大知名厂商ChunSoft，其旗下的原创品牌《风来之西林 不可思议的迷宫》、《恐怖惊魂夜》等都是慢工出细活的大作。如今，"《不可思议的迷宫》系列"与《口袋妖怪》融合起来，一方






面保证登场角色全部是口袋妖怪，一方面也保留了“《不可思议的迷宫》系列”的每次进入都不一样的迷宫、怪物屋、丰富到让人眼花缭乱的道具等经典要素，并且把原作中的技能动作化。第一次合作，便为系列以后的发展开了一个良好的开端。

跨时代的尝试

2005年对于掌机平台来说，是一个更新换代的年份，这一年NDS摆脱了初诞生的青涩，很快便取得了超乎任天堂本厂想象的成功；而GBA仍然没有退出历史舞台，在《超级马里奥兄弟》20周年的原汁原味复刻版的大卖以及GBM的发售中，GBA也迎来了最后的一次辉煌。这样的年份中，任天堂旗下的王牌之一《口袋妖怪》，更进行了一次大胆的尝试：让同样作品的不同版本横跨两个不同世代的主机平台。这款游戏就是《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队·赤之救助队》，尽管这个尝试只是一个过渡，但游戏自身的高水准以及两大品牌的优势互补，让这款游戏的销量最终突破了400万。

任天堂一开始称NDS不是GBA的后续主机的原因之一，大概是走异质路线的NDS前途未卜，这样也算给自己留个后路，一旦情况有变就可祭出拥有坚实群众基础的GB系列新掌机来对抗PSP。但是NDS的优秀表现甚至超出了任天堂的预料，这之后任天堂便宣布GBA系列主机停产，为GB系列的辉煌时代划了一个圆满的句号。而在这2005年的秋天，GBA和NDS依旧如前所述保持着齐头并进的趋势，我们从两个版本的销量便可探知当时两代主机的均衡：NDS的《青》版卖出了206万，GBA的《赤》版197万。

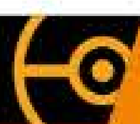





口袋妖怪式的不可思议迷宫大冒险

作为一款《不可思议的迷宫》游戏，本作也有着Rougelike游戏的特征：每次进入都不同。但也有极具特色之处，那就是因为操作的是口袋妖怪，所以没有了剑与盾的设定，取而代之的是普通攻击以及来自原作且有PP值的技能，由于长途战斗，所以技能搭配除了要考虑强度也要考虑PP值，所以玩起来和正统系列相比又是另一种感觉。而食物类的面包、饭团等也都变成了水果，卷轴改成了宝玉，腕轮改成了头巾，而杖与壶的设定同样被取消。



用测试来选主角

游戏中的主角明确地指明就是玩家。而玩家化身为哪种口袋妖怪，则要通过游戏开始的测试来决定。第一作内玩家和好友可成为的口袋妖怪有16个。这个系统在第二作的《探险队》的三个版本中也有保留，之后被取消，虽然在最新的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》中重现，但因为可以否认结果，所以存在意义也没有本作最初的设定中这么大了。


▲初代可以选为主角的口袋妖怪。




完全的口袋妖怪世界

在以往的《口袋妖怪》作品中，人类是不可或缺的，主角、妈妈、训练师、劲敌、博士、反派……最少最少也要有一个管理员，人类和口袋妖怪一起，构成了人与自然和谐共处的口袋妖怪世界。本作则破天荒地设定了一个完全由口袋妖怪构成的世界——这当然不是指人类被彻底无视了，这里的主角依然是身为人类的冒险家，只不过变成了口袋妖怪而已，而玩家也和主角一样，开始以口袋妖怪的视点来体验不同于以往的口袋妖怪世界的生活。

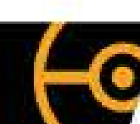





弱化的打劫系统

“《不可思议的迷宫》系列”的店主从来都是隐藏实力的强者，本作中也不例外。作为店主的变色龙虽然在正统作品中能力平平，但在本作中成为店主之后，实力便达到了S级。当然，平常玩家是见识不到变色龙的厉害的，然而一旦不付钱就拐走迷宫商店里的东西，那么就会进入缉盗模式，如果玩家没有充分准备，那么便是九死一生。不过本作中的商店并没有什么特别珍贵的东西卖，而且商品也是物美价廉，除非是诚心想找店主麻烦，否则还真没多大打劫的必要。



丰富的任务和收集

该作以第三代《口袋妖怪》为基础开发，因此登场的口袋妖怪便达到了386种，从小小的路边小鸟小兽到高高在上的主神和幻兽，前三代的口袋妖怪全部登场。与全部登场的口袋妖怪相对应的，是丰富的技能和道具，而作为“《不可思议的迷宫》系列”，厂商在本作的迷宫上同样下足了功夫，主线、支线、委托、隐藏要素……不同难度的迷宫等待着玩家去挑战。而在战斗的同时，也有更多的伙伴加入进来。






版本的区别

和正统系列以往的双版本类似，本作的双版本差异也体现在登场口袋妖怪上。而相比于GBA的《赤》版，NDS的《青》版由于在上屏可以独立显示信息，因此冒险也更加直观。



▲▶GBA版和NDS版的画面差别并不大。

单机双卡联机

由于NDS主机有GBA和NDS两个卡带插槽，所以当将《赤之救助队》和《青之救助队》插在同一部NDS上时，便可以实现单机双卡联机，联机内容包括传送道具以及互相救助。由于这是“《口袋妖怪》系列”中仅有的一次跨平台，且NDS可以单机插上NGS和GBA卡，所以这种单机双卡的联机方式在整个系列都是仅此一例的。

不可思议邮件和救助系统

在“《不可思议的迷宫》系列”中，虽然倒在迷宫中会很惨，但是却有救助系统来让其他玩家对自己伸出援手。本作也加入了救助系统。当玩家被打败时，可以选择等待救助，系统便自动生成一串救助码，然后将救助码发给其他玩家进行救助，等救援玩家救助完毕后便获得救助完成码，被救玩家将该密码输入到游戏中，便可使其主角复活。虽然说起来有些像绕口令，但实际操作起来还是很方便的。

不可思议密码可以将游戏内的任务转化成迷宫共享给大家，方便其他玩家也攻略这个任务来拿到指定的任务奖励。而双版本之间也可以通过不可思议密码来拿到版本限定的口袋妖怪，之后任天堂官方也公布一些开启隐藏迷宫的密码，而这个惯例也一直延续到最新的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》中。



《青》版 BUG 事件

说到这里，《口袋妖怪》就又出现负面消息了。话说在一些玩家玩了《青之救助队》后，意外地发现插在Slot 2上的GBA游戏的存档没了！而且还不是个案，一时间这个消息在坊间闹得沸沸扬扬。而任天堂在12月8日推出更正BUG的版本后，也在日本免费为玩家更换修正版本的《青之救助队》游戏。至此，沸沸扬扬的擦除GBA记录事件才算告一段落。

做成动画的《口袋妖怪》衍生作品

出于宣传、以及游戏本身的世界观非常独立，所以配合游戏上市的，还有相应的一部特别的动画。而这部动画的内容是独立的，和正统系列的TV 动画没有任何交集，不过仅仅做了一集，并没有继续拍下去。



口袋妖怪突击队

机种	NDS	发售	2006年3月23日
开发	HAL	类型	A・RPG





时间进入2006年，第四代《口袋妖怪》呼之欲出，而第三代的最后一款衍生作品也在3月份来临，这就是HAL带来的《口袋妖怪突击队》，新鲜的操作方式让玩家们好奇不已，尽管有一些待完善之处，但游戏最终还是获得了210万的销量。本作的类型为A・RPG，地图上的口袋妖怪也都是可见的。

特别的世界观

游戏的世界仍然是人类与口袋妖怪和谐共处的世界，游戏的舞台为菲雷地区，这里有四个人类聚居的城镇，以及山脉、隧道、草原、森林等野外场所，此外还有一座需要照明供电的光线昏暗的工厂，野生的口袋妖怪就栖息在野外场所及工厂内。和正统作不同，菲雷地区并不出售精灵球，人类都是把口袋妖怪带在身边。而这个地方有一个组织：口袋妖怪突击队联盟，用以解决各种突发事件；与此对应的，则是反派组织GOGO团。



口袋妖怪突击队联盟

口袋妖怪突击队联盟是本作中原创的一个组织，其成员都是口袋妖怪突击队学校的毕业生，职责是用口袋妖怪陀螺来与野生口袋妖怪实现心灵沟通，以此获得口袋妖怪的帮助，当解决完问题后，口袋妖怪会被放归回野外。而这也是口袋妖怪突击队员与训练师（包括《宝石》中出现的同名职业训练师）的一大不同之处。



反派势力：GOGO 团

所谓有光的地方必然有暗，既然有突击队联盟这样以助人与解决突发状况的正义组织，便也会有反派势力。游戏中的反派势力名为GOGO团，他们的目的则是猎捕口袋妖怪，最终则要取代口袋妖怪突击队联盟。首领罗刚，四个干部美莱、阳司、祐希和矢来，都爱好音乐，因此在GOGO团解散后，四个干部便组成乐队去世界巡演了。

全程掌握口袋妖怪的捕捉

和正统作投出精灵球后看着球晃啊晃地给自己捏把汗的感觉不同，《口袋妖怪突击队》的野生口袋妖怪捕捉的全程都由玩家操作：切入战斗后用触控笔在下屏画线围绕野生口袋妖怪，是十分贴合当时NDS触摸屏的游戏方式。越强的口袋妖怪所需要围绕的圈数也越多，而围线的过程中也会收到口袋妖怪各种攻击的干扰，如果画线触碰到口袋妖怪的身体或是被攻击就会减低陀螺的耐久，触碰多次捕获器损坏就算GAME OVER。游戏中主要的育成内容也围绕着捕获器展开，随着等级的提升，玩家可以分配点数，提升捕获器的强度、威力和绕线长度。此外还可以派出己方的口袋妖怪去场上支援。



障碍清除

本作中登场的口袋妖怪总数为213种。除了属性在成为口袋妖怪助手时发动的能力不同外，更多的能力差异就体现在障碍清除上。在游戏的进行的路途中有着多种多样的障碍，而每个障碍都需要有相应能力的口袋妖怪发动能力后才能清除。所以找到相应能力的口袋妖怪并捕获，几乎就是游戏推进的最主要内容。

与《钻石·珍珠》联动

比起之前的《救助队》，本作中收录的口袋妖怪不仅有自己的编号，而且还加入了前三代中所没有的口袋妖怪——玛娜菲。作为第四代幻兽的玛娜菲在《钻石·珍珠》还没发售前便已出现在游戏中。不过本作中的玛娜菲是通过和剧场版联动获得的晶莹剔透的蛋，和后面的《钻石·珍珠》通信，才能将蛋传到第四代作品中，并孵出可爱又强大的玛娜菲出来。这也让本作成为迄今为止的《口袋妖怪》衍生系列中惟一的一款既可以获得影院特典又可以和下个世代正统作联动的作品。



对动画的影响

和《口袋妖怪迷宫 青之救助队·赤之救助队》单独拍成动画不同，本作是让角色临时成为动画中的主要人物的方式，让女主角羽叶在动画《口袋妖怪超世代》中客串登场。而在剧场版《苍海的王子 玛娜菲》中，也有突击队员杰克担任重要角色。


▲动画中的羽叶。

下屏圈状划痕：现实中的战斗印记

NDS刚诞生的那两年，由于厂商们对触摸操作的大量应用，使得"屏幕杀手"接踵而来。而在《口袋妖怪突击队》中，由于后期面对强大口袋妖怪的战斗实在紧张，因此玩家快速画圈的同时也会不自觉地加上力度，因此下屏贴膜上的一圈圈划痕，也都是玩家的战斗印记。



登场角色

主角

梦想成为突击队员的少年（少女），通过持续发送信件向突击队长疾风传递这份想法后，用热诚打动了对方并同意了主角的加入。

男主角



女主角



NPC

疾风



▶主角所崇拜的突击队基地队长。

井坊



▲因为行动迟缓无法胜任突击队员工作，后改在联盟工作。

修



◀弗鲁镇突击队长，性格沉着冷静，在面对紧急事态时能毫不动摇地下达正确的指示。

阿莉亚



▶修手下的突击队员，在主角面前表现得十分高傲。

辛巴拉教授



▶突击队联盟的最高顾问，也是捕获陀螺的发明者。和反派的BOSS是对手关系，游戏中正着手新型捕获陀螺的开发。



卡姆力



▶萨玛陆地的突击队长，和外表一样是个悠闲的人，经常会捡回来些奇怪的东西。

艾莉妲

◀维因镇的突击队长，有着不输于修的冷静一面，此外她的美貌也让镇里的人非常狂热。

GOGO团

故事中的反派组织，登场的形象包括了头领、四天王以及普通队员的形象。

罗刚



矢来



美莱





祐希

阳司





普通队员

口袋妖怪 PC 大师

机种	PC	发售	2006年6月20日
开发	Ambrella	类型	ETC

仅在日本发售的面向幼儿的PC端《口袋妖怪》教育软件，通过孩子们熟识的口袋妖怪来展开故事并进行迷你游戏，最终成为“PC大师”。



P 乐园与 PC 训练师

本作的故事舞台是计算机网络上的虚拟都市“P乐园”，在城市中有很多以PC大师为目标的PC训练师。而一个叫艾因的训练师则会在游戏中来为玩家进行指引和帮助。



寓教于乐的《口袋》双六游戏



游戏的玩法类似于双六，通过骰子点数来决定在地图上前进步数。游戏中玩家操作的是皮卡丘，而地图上还有很多训练师来与玩家通过迷你游戏的方式来进行对战，而这些迷你游戏主要是让玩家在娱乐中熟悉打字、电脑绘画、浏览网页等电脑使用方法。此外游戏开始时还有鼠标的使用说明，加上游戏中几乎没有汉字和字母，使得才接触 PC 的孩子也能较快上手。

口袋妖怪 飞翔的火箭队

机种	PC	发售	2006年夏
开发	Left Brain Games	类型	ACT



本作是官方为庆祝《口袋妖怪》10周年，在北美推出三款基于动画的FLASH游戏之一，每个游戏都有三个等级关卡的主模式、图鉴和卡片，此外还可以观看动画歌曲及剪辑，完成第三级难度挑战后还可以解锁10周年音乐视频剪辑。本作类似于早年Game & Watch上的《救火英雄》。火箭队在空中的喵喵气球上往下扔口袋妖怪，小智和小遥则扯着救生布去接住那些被抛下的口袋妖怪们。玩家用鼠标操作小智和小遥左右移动来接住口袋妖怪。由于扔下的口袋妖怪多种多样，所以口袋妖怪们掉落的速度和角度各不相同，一旦有漏接就会扣掉相当于体力的精灵球；而当达到难度要求的数字后，火箭队的气球便会爆炸，而火箭队便再度如动画中那样飞到天上……

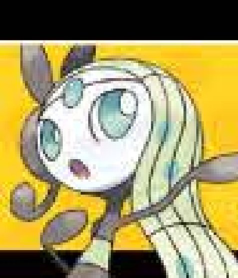


口袋妖怪 投球

机种	PC	发售	2006年夏
开发	Left Brain Games	类型	ACT

官方庆祝《口袋妖怪》10周年而在PC上推出的三款FLASH游戏之一。游戏中，通过鼠标操作，来对口袋妖怪投出精灵球。在第2、3的等级下，已经收服到的口袋妖怪会重新出现，而在第3级难度下，口袋妖怪们也由于移动起来而进一步增加了准备投掷精灵球的难度。





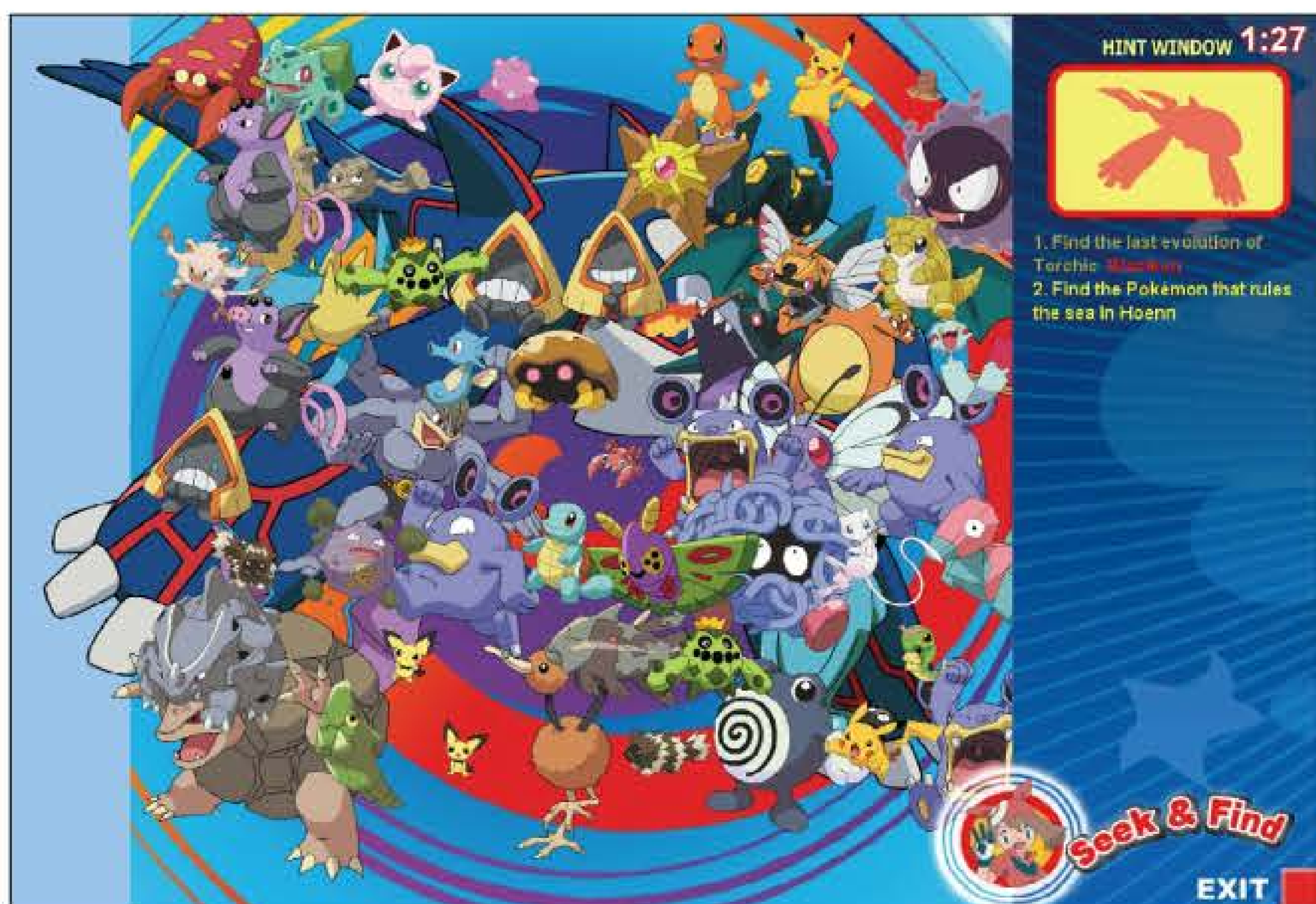



口袋妖怪 搜寻与查找

机种	PC	发售	2006年夏
开发	Left Brain Games	类型	ACT

依然是官方庆祝《口袋妖怪》10周年而在PC上推出的三款FLASH游戏之一。玩法是通过右边的轮廓和文字描述来找出对应难度的口袋妖怪。在第二、第三难度下，增加了时间限制。





口袋妖怪 忍兽摔倒了！

机种	ARC	发售	2006年
开发	Namco Bandai	类型	RAC

本作是Bandai制作、Banpresto发行的一款街机游戏，也是该公司旗下人气的儿童奖牌机“角色奖牌系列”中的“角色奖牌岛”的第一弹。游戏的玩法类似于小朋友们玩的“红绿灯”游戏。其中皮卡丘和喵喵还是大谷育江与犬山犬子的配音。

“红绿灯”游戏规则

所谓“红绿灯”游戏，就是一群小朋友们中的一个扮鬼背对着大家，其他人则快速前行。当扮鬼的说完“红灯绿灯小白灯”回头时，其他人必须停止行动，还在动的便要被替换上去扮鬼。而在这款游戏中，扮鬼的只有喵喵一个，以不同的语序念叨着“忍兽摔倒了——喵”，当说到“喵”时会回头，此时所有的口袋妖怪便立刻停止行动。最终既要躲过喵喵的监视，也要在30秒的限时内赶在其他口袋妖怪前跑到终点并得到水果。参与竞速的口袋妖怪中，前3个到达终点的都可以获得树果。最终根据分数来赢得奖牌。



游戏的角色与操作

游戏有专门的奖牌，至少需要插入一个来启动游戏，每增加一个奖牌，便可以额外多使用一个角色，最多可以使用全部角色。游戏中最初始默认操作的是皮卡丘，而追加操作的短脚象、刚比兽、变色龙、杰尼龟、正电宝宝和负电宝宝。游戏中可以点击中心按钮来让口袋妖怪前进。不同的口袋妖怪有不同的能力，比如皮卡丘的速度最快、轮皮象可以滚动且无视路障、杰尼龟绊倒后可以立即起身、变色龙可以在喵喵回头时隐身、正电宝宝和负电宝宝会互相加速等等。



乱入角色

在比赛中口袋妖怪们的前进路上，会有其他口袋妖怪乱入，其中地鼠相当于随机出现在赛道上的路障，梦幻则会随机出现占据着赛道，忍兽则会在跌倒后掉落精灵球，当收集了3个精灵球后便会进入奖励关卡。



奖励关卡

奖励关卡中只能使用皮卡丘，这里有圈圈熊和跳跳猪两个对手，进入后同样需要插入奖牌启动，之后奖牌插得越多皮卡丘跑得越快，获得第一名可以一次获得 15 个奖牌做奖励。



第四世代



第四世代起之于《钻石·珍珠》，这一世代正处于NDS和Wii热销使得任天堂在掌机和家用机领域双双春风得意时，掌机上推出多款大制作的作品，除了本篇、资料篇和《金·银》重制版，《口袋迷宫》和《口袋妖怪突击队》两个诞生在第三世代末期的衍生系列，也在本世代推出了多款堪比正统作的高素质作品。而家用机平台Wii由于在线商店Wiiware开通，也吸引很多厂家通过网络销售的方式推出了制作精良又价格低廉的数字下载版。可以说，第四世代的《口袋妖怪》作品的整体素质都很高。



口袋妖怪 钻石·珍珠

机种	NDS	发售	2006年9月28日
开发	Game Freak	类型	RPG

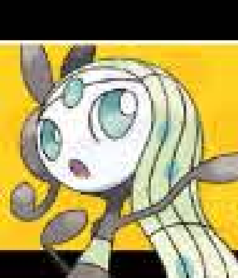




NDS开辟了一个辉煌的时代，2005年，以《任天狗》为开端，从《成人脑锻炼》开始崛起，一大批活用触摸双屏机能、画面简单但却颇能吸引轻度玩家的异质游戏，让NDS创造了前所未有的销售成绩。但作为口袋玩家，又难免等得心焦——尽管之前有《口袋妖怪冲刺》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队》、《口袋妖怪突击队》和《口袋妖怪方块》四款作品，但依然是基于第三代作品制作，而新的世代、新的口袋妖怪、新的系统……所有这些将伴随新世代到来才有的期待，只能在新作中出现。长久的等待在2006年9月28日结出了果实，《口袋妖怪 钻石·珍珠》作为第四代的开篇之作，正式发售了。

▼《钻石·珍珠》限定版NDSL。







《口袋》10 周年，大小玩家齐排队

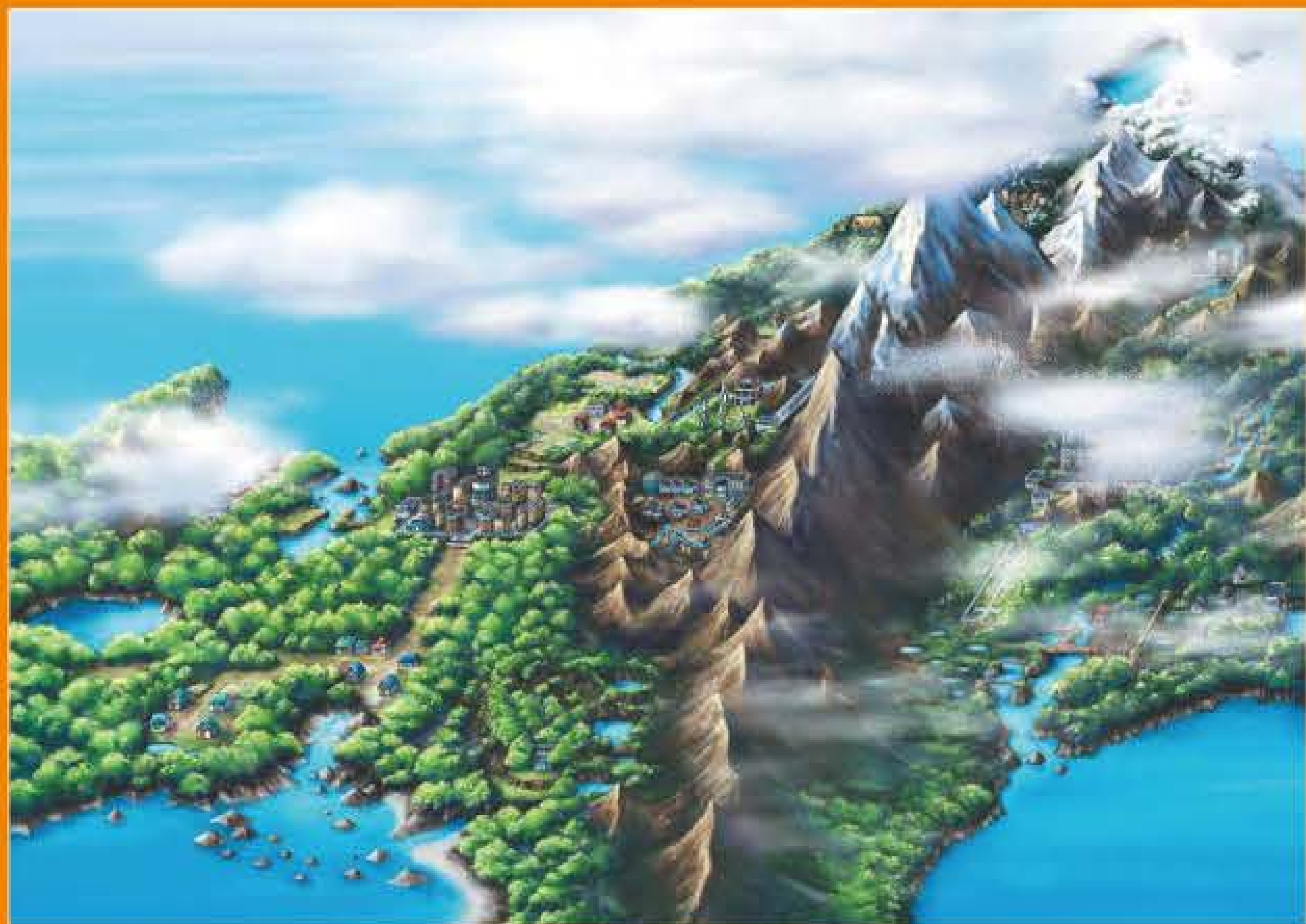
赶上游戏机或热门游戏首发在游戏店门口排起长长的队伍，这是在很多国家都能看到的景观，喜欢排队的日本玩家更是如此，对于《口袋妖怪 钻石·珍珠》这部系列第四代的开篇之作，FANS早早去排起长长的队伍，一方面可以早一些拿到游戏，另一方面也给喜欢的游戏造势！和之前最大不同在于，这次《钻石·珍珠》的首发中，是20多岁的年轻人和孩子们一起排队，原因就是很多10年前便从初代《红·绿》接触《口袋妖怪》的玩家们如今已是青年，但对这款游戏的挚爱却没有因为年龄阅历的增加而改变，相反会越发珍惜这种原生态的乐趣。

游戏在9月28日发售，到10月1日为止的4天时间里，累计销量达到了158万6360套，打破了1999年发售的《口袋妖怪 金·银》首周销量142万5768套的纪录，再创新高！



新奥大陆

比起前几作的关东、城都和芳缘，新奥大陆的位置更加靠北，山脉众多，一条南北走向的殿元山将大陆一分为二，共有 14 座城市和小镇分布在殿元山的左右两侧，虽然河流不多，但有英知湖、神事湖和律诗湖三大湖泊，所以淡水资源相当丰富。大陆上植被丰茂，中部偏西有大树参天的白岱森林，森林里有幽灵出没的洋馆。大陆最北端长年下着大雪，而南端有野生精灵栖息众多的野濑大湿原。七灶博士是这里最为权威的口袋妖怪研究专家。



初次加入 3D 建模的掌机版《口袋》

藉由主机机能的提升，在NDS平台的首款《口袋妖怪》正统游戏中也出现了3D建筑，不过最初作只是用在了建模和载具上。如果不仔细看甚至发觉不出来，但是行走于3D构筑的世界中，那种不同于以往的感觉还是能体会得到的。



触摸进行时

既然对应 NDS，那么本作也都对应了 NDS 的两大机能：双屏与触摸，作为游戏的显示画面，双屏主要对应的是多功能手表，而手表的切换方式之一便是直接触摸。而更多的时候触摸功能体现在战斗中，而且触摸和按键同时支持，习惯用哪种操作方式就用哪种，就笔者这种手比较大的成人玩家来说，直接点击技能明显更快捷一些。



多功能手表



手表是本作的一个新系统，整个对应《口袋妖怪》游戏时的下屏，其内容包括有计步器、计步器、鲤鱼王硬币、地图、计算器……可以说，将下屏这个原本不属于游戏主要内容的部分给做得极其丰富。

493 种精灵与旧物种的新形态

“《口袋妖怪》系列”的每一个世代的开篇之作，都会有新的精灵加入，而在《钻石·珍珠》，全部口袋妖怪的数量达到了 493 种，这其中除了相当一部分的新精灵及其进化形态以及神兽外，还有不少以往作品中的精灵们的新形态，像战车暴龙、3D 龙 Z 型、魔电兽、烈焰火龙、UFO 磁怪这些都是进一步进化后而更加强大的精灵；此外也有啼哭树、刚比兽、小球飞鱼、玛奈奈等的退化形态（幼体形态）。新的进化形态带来的实用自不必说，幼体形态则因为其可爱的外形，更早地在动画和之前的游戏中客串了。



物攻特攻重划分带来的大变革

说《钻石·珍珠》是系列中具有划时代意义的一作并不夸张，世界观设定上首次有了完整的神话体系，战术上则将沿用了三个世代的以属性区分特攻物攻的方式进行了本质上的改变。无论是何种属性的技能，都有了物攻和特攻之分，这样在给精灵配招时选择本系技能及打击面选择上都更加方便，精灵培养上也可以更加专注于努力值在某方面的专门分配，其中受益颇大的水系物攻手们完全可以用本系的攀瀑和水尾巴来重创对手，前代资料篇掌门雷库萨更是因为特攻物攻的重新划分而翻身成为物攻强者。



新特性加入

《钻石·珍珠》的技能属性重新划分可谓是开辟了口袋妖怪对战的新世代，而与此对应的，还有新的特性的加入，《钻石·珍珠》新增了47个特性，其中大多数都与对战直接相关，让对战变得更加充满了变数。部分原本在对战中默默无闻的口袋妖怪藉由特性以及新的属性划分而一跃成为攻击的强者。不过和前作一样，新增的特性也不都是正面效果，传说中口袋妖怪雷吉基加斯的慢启动甚至比前作懒猴王的偷懒还让人头疼，不过这也一定程度上起到了平衡的作用。



▲第四世代新增的特性：花之礼物。

新战术的大量引入



《钻石·珍珠》增加了很多辅助技能，比如改变原有速度分配下行动顺序的欺骗空间，以及让全部飞空和悬浮的口袋妖怪都落地并且回避率大降的重力场，而这便也成就了本作全新的空间战术和重力场战术。不过几家欢喜几家愁，第四世代其实是尽量在特性和技能上给冰雹天气增加对战价码的，有永久冰雹天气的雪松人和雪巨人，以及相应的雪隐和冰冻身躯特性，但属性上面对其他几个天气相关的属性长时间处于被克制状态，因此官方虽然有意，但冰雹天气的战术仍然没有如预期般成为其他三个天气战术那般热门。

昼夜系统回归

昼夜系统很让官方纠结，最早在回答初代为什么没有旅店设定时，官方的回应是避免让小玩家们有“这一天的快乐又要过去了”的惆怅；不过在第二世代还是加入了昼夜系统；然后到第三世代再次取消，再然后到本作再度恢复……不过和《红·绿》的白天与夜晚不同，《钻石·珍珠》增加为早上、白天、傍晚、夜晚、深夜五个时段，划分时段在视觉上便是光影视觉效果，而背景音乐、出现口袋妖怪甚至NPC都会有或多或少的变化。



口袋雷达

通关之后，会从大木博士那获得用于发掘草丛中全国图鉴口袋妖怪的道具口袋雷达，在草丛里使用便会看到草的摇动，每使用一次需要走50步为其充电，如果打倒或收服了摇动草丛里的口袋妖怪，那么口袋雷达就无需充电直接探测到周围的草的摇动情况，有了这个功能，刷闪光乃至选中高个体口袋妖怪都方便不少——当然这个方便也只是相对纯粹的偶遇而言，真正想要去通过连锁抓取，不仅需要耐心，也需要区分摇草的种类……总之，虽然有了相对捷径，但好事仍然多磨。



第一款对应主机时钟的《口袋妖怪》

真实时间系统在《口袋妖怪金·银》中便已加入，本作的时钟系统不再依赖于内置的时钟芯片，而是直接和NDS主机的设定时间实现同步。只要把时间对准，前面说的昼夜系统之下，便可以让玩家在游戏中感受和现实中几乎相同的昼夜变化。虽然省却了不少麻烦，但通过调NDS时间来改变游戏内时间便也成为了可能。而调时间也成了本世代开始的一种新的作弊方式。

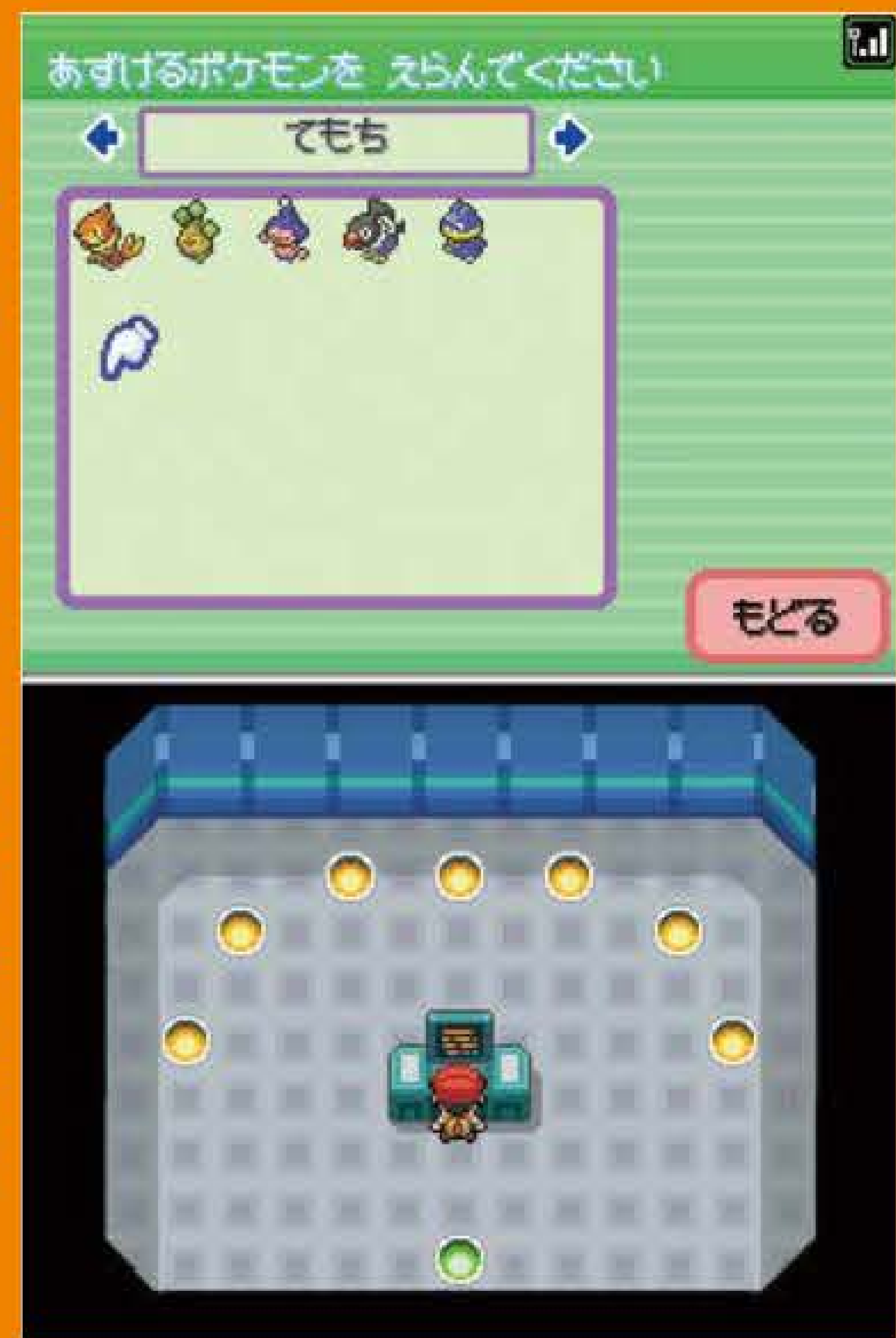
网络时代的初接触

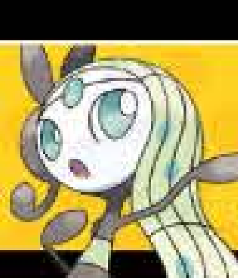
《钻石·珍珠》是系列第一部使用Wi-Fi功能实现玩家间网络通信的游戏，通过Wi-Fi，即使相隔万里之遥，两个玩家只要互相加了朋友号码后，在Wi-Fi环境内就可以实现交换、对战等功能，并有了供全球玩家任意交换的大平台。尽管《钻石·珍珠》的联机界面在今天看来很简陋，而加朋友码的方法也略显复杂，但不得不说，从《钻石·珍珠》开始，玩家们可以不受地域限制来交换和对战了。



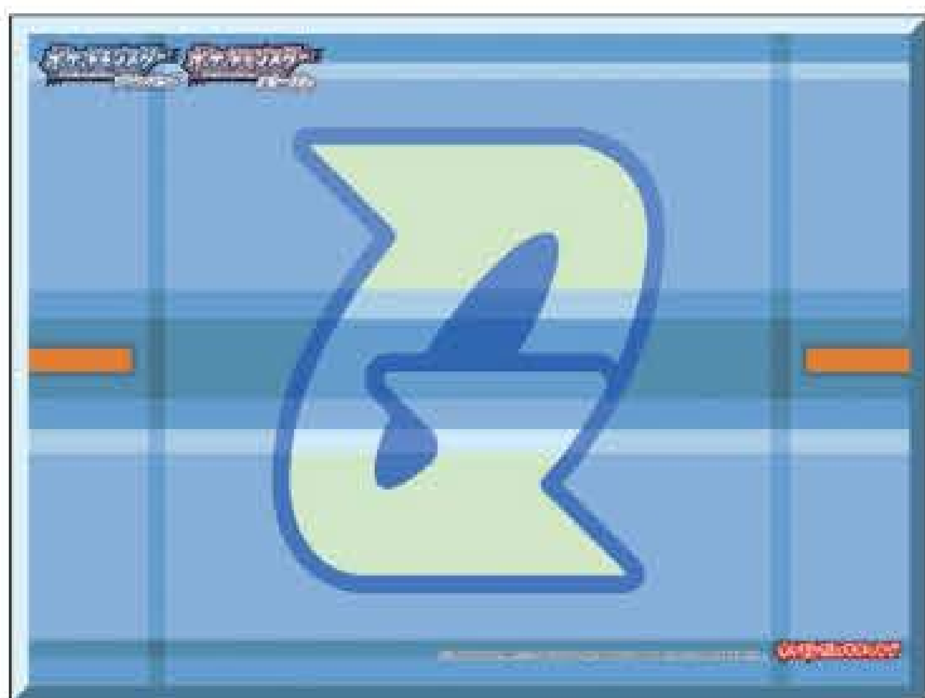
GTS系统

GTS的全称是Global Trade Station，即全球通信站，《钻石·珍珠》中利用Wi-Fi功能将玩家要换出的口袋妖怪传到服务器上，并给出交换要求，有符合要求的玩家通过要求检索就可以方便地进行交换。GTS中心在游戏里位于长寿市。相比直接Wi-Fi交换和对战，GTS系统在当时略显得有些边缘化。但这也是一个面向全球玩家提供的交换大卖场。因此一直到今天，各种通信方式无论怎样更新换代，GTS系统都一直保留并继承至今。






银河团



盘踞在新奥大陆的反派势力，总部在户张市，表面上看是在研究宇宙能源，实际上是以控制时空双神创造新世界的反派集团——虽然听起来不像火箭队征服世界那么露骨，但创造新世界的前提可是毁掉现有世界……

洋馆幽灵



以闹鬼的方式展现鬼系口袋妖怪的出没似乎已经成了"《口袋妖怪》系列"的惯例：初代的口袋妖怪墓塔，二代的喇叭芽之塔，三代的送行火山。而四代的则是灵魂之塔，虽然坟墓和鬼系口袋妖怪被塔内的雾气营造得阴气森森，但谈不上真正的闹鬼。本作真正闹鬼的地方是白岱森林里的鬼屋——一座孤零零坐落在森林里的洋馆。而且和前三作的鬼系口袋妖怪出没不同，这里会真的有人类的幽灵若隐若现。不过最终证明这些幽灵也只是吓唬吓唬玩家，洋馆里真正给力的，是在电视机里的电鬼，不过在《钻石·珍珠》中电鬼并没有多大戏份，真正的电鬼的故事还要等后来的《白金》……

豪宅怪谈

大概是建筑风格接近，给玩家用来挑战轮战及捕捉口袋妖怪的豪宅成为了玩家们之间一个非常热门的话题，因为玩家们发现，这栋豪华程度不输给森林洋馆的豪宅中，右边的一个房间里，有个口袋妖怪的雕像竟然有专人看守且不准靠近……这简直是在故弄玄虚。

事实上，到了凌晨2点，守卫雕像的保安就会去睡觉，这个时候就可以随便调查了，终于可以调查这个充满神秘色彩的雕像时，雕像既不会移开露出个暗间也没提供什么有用的信息，只有一句家少：一尊很坚硬的雕像，哎呀不小心给弄脏了……



▲豪宅里的雕像大多数时间都有警卫在看守，不准调查。



▲凌晨2点，警卫不在，可以去调查雕像，但也没调查出什么内容……

结伴同行的NPC训练师

双打是第三世代开始的新系统，不过战斗都是自己拿出两个精灵和训练师们开战，本作开始有了结伴同行的NPC训练师，一处是在白岱森林，一处是在坚硬火山，由于在结伴的状态下可以同时面对两个精灵、而且战斗后精灵又会自动回复，因此非常适合在此练级。



▲白岱森林中的同伴的口袋妖怪是个吉利蛋。

矿工父子与地下王国

《钻石·珍珠》的馆主依旧是擅长各个属性的训练师在不同时段以BOSS的身分接受玩家的挑战，而本作中的岩石馆主平田、钢铁馆主东严，都有着对挖掘的执着，而这两个个性的馆主竟然还是父子。

而这对热爱挖掘的父子传达了这个世界的地下很值得一挖的信息，因此当挖掘套装入手后，真正体验新奥庞大的地下王国就开始了。各种玉、进化石以及化石，应有尽有，相信很多玩家都在这里挖得欲罢不能吧？不过这个令人为之沉迷的挖掘系统也有个不足，就是必须要在通信状态下才能进行，挖宝时能明显感觉到用电之快……



钢铁岛的波导勇者

2005年剧场版《波导的勇者 卢卡里奥》中，卢卡里奥以剧场版主角的身分率先在其中与玩家见面。而在《钻石·珍珠》的正式游戏中，卢卡里奥不仅登场，还有和阿伦一样装束的波导勇者元，而且可以从他那得到利欧鲁。当然，游戏中的元的剧情还是很有限的，但在TV动画里，元和小智可是联手解决了重大危机。



美女冠军

希罗娜是《口袋妖怪》史上的第一个女性冠军，同时也是无论身材还是相貌都无可挑剔的大美女。说起来希罗娜的家乡还真不是新奥大陆那些大城市，而是来自于新奥中部偏北的神凪镇，她的奶奶对新奥的神话相当了解，而在处理挡路的可达鸭的事件上，我们也能看出这位美女冠军姐姐非常细腻及优秀的另一面。

希罗娜的人气实在是太高了，以至于在之后的第五世代，希罗娜也多次登场来等着玩家的挑战。



超级华丽大赛

起始于第三代的华丽大赛在《钻石·珍珠》中也得以继承，规则及培养上基本都延续第三代，不过在制作树果上，由于对应了NDS的触摸屏，所以对应的迷你游戏也更直观更紧张，但相应的NDS下屏也跟着很受伤……虽然只有缘城才有会场，规模上缩小得和《火红·叶绿》差不多，但却影响了整部动画——女主角小光，便是以华丽大赛协调大师为目标而旅行的。



与第三世代联动

在解决联动问题上，第二世代与第一世代有联动，但第三世代和第二世代却完全没有，好在整个第三世代有包括《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》、《绿宝石》、《口袋妖怪竞技场》RPG模式以及《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》这一系列正统作品互补。当第三世代已经成为过去，玩家收集培养的口袋妖怪该何去何从？官方给我们的答案是：传到《钻石·珍珠》里去。

传送应用到了NDS的双卡槽机能，SLOT-1插《钻石·珍珠》，SLOT-2插《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》或《绿宝石》中的任意一款，就可以进行传输，但前提是不能有秘传机技能。传完后，去《钻石·珍珠》地图右下的帕鲁公园，根据所传口袋妖怪的习性，可以在公园的各种地带去进行捕捉，这样第三代作品中自己培养的那些就都齐聚在《钻石·珍珠》里了。当然，对于很多已经在前作培养到100级的精灵，因为物共特攻划分方式的改变，很多原本的配招和培养在第四代已经不那么实用了，但也可以收藏和繁衍后代。

另外，在《钻石·珍珠》里，除了直接将第三代游戏中的精灵传送过来，在SLOT-2端插着第三代的游戏时，也会出现特别的前作口袋妖怪。这也是《钻石·珍珠》与前世代的另一种的联动。



体现在外表上的性别

关于口袋妖怪的性别设定最早出现在一代，即尼多一家，而在二代开始正式确立了性别以及相关的遗传系统，但是真正让不同性别的同种口袋妖怪在外型上体现出差异，就已经是《钻石·珍珠》才有的设定了——很显然，这个和机能提升带来的画质大幅加强有很大关系，毕竟很多细节还是需要更高的画质才能表现出来的。



再增新形态的安侬



本作中，原本就形态众多的安侬，再度迎来了问号和叹号两种形态，再加上原来的26个字母形态，使得安侬从本作开始，形态增加到了28个，虽然这些形态对于能力倾向和成长没有任何关系，但作为游戏中远古时代文字的代表，有文字有标点符号，表达起意思来还是会更明晰一些的。

特定地点的散步同行

在《口袋妖怪 皮卡丘》中有一个非常有趣的设定，那就是皮卡丘可以跟在身后，不过这个设定只在《皮卡丘》版中昙花一现，之后在整个的第二、第三世代中都没有出现过。本作中则把带着口袋妖怪散步的设定做了一定的恢复。之所以说“一定”的是因为只在缘城的沟通广场才可以进行，而且有种类限制，以可爱型为主。不过玩家也不是单纯去闲逛，每走200步就会捡到道具或饰品。



异空间BUG和无果的天界之笛



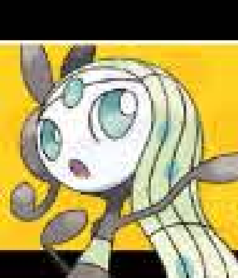
《钻石·珍珠》有个BUG：在联盟的第一个天王的房间对着门口使用冲浪，然后便会进入黑暗的“异空间”，严格地按照指定步数去走，就会到达达库莱和塞伊米和阿尔修斯所在的新月岛、分海大道尽头和殿元山顶的初始之间。尽管后来官方通过配信开启了通往花田和新月岛的道具，但即便在整个第四世代过去，天界之笛也未能配信，而是以影院直接配送的方式给玩家发送了阿尔修斯。而天界之笛，则成了一个未解之谜……

◀利用BUG来到了分海大道，原本鲜花遍地的分海大道变得如此凄凉……

海洋堂的预约特典



《钻石·珍珠》的预约特典相当给力，是三个海洋堂出品的手办，其中帕鲁基亚和迪亚鲁卡分别对应《珍珠》和《钻石》，而如果两个版本一起预订，还会多一个小火猴、苗芽龟和圆企鹅的玩偶，玩偶本身不大但做工非常精美。不过很多商家给拆开来卖，尽管看着商家似乎是空手套白狼多赚一笔，但对于国内玩家来说，却也是可以用不多的钱得到原本根本无法得到的好东西呢。



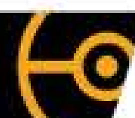

新奥的神话体系




神兽在《口袋妖怪》的游戏中往往具有神一般的强度和实力，而每作《口袋》的神话体系又各有侧重，《红・绿》的主题为探讨生命话题的生命与创造；有着浓浓古典风和双塔传说的《金・银》体现了对文化与道德的侧重；《宝石》的两大神兽代表的是海洋与陆地的平衡，则体现了出了古朴的人文自然气息；而新奥神话的主体是思想与信仰，此外也有其他的传说。游戏中的石板还记载着创世之诗——石板共有八块，将每块石板上的一句话连起来的完全版，即创世之诗。通过创世之诗可以看出，创世之神在宇宙形成时通过含有被击倒的巨人们的力量来创造世界，又变出两个分身掌管时间和空间，并生出三神来连接空间与时间，“二神创物”指的便是依托于时间和空间下的物质世界，“三神造心”则代表了知识、情感、意志这些思想领域方面的精神世界。



《钻石・珍珠》的角色形象

男主角

幸树



◀《珍珠・钻石》的官方设定图，戴着贝雷款帽、穿着宽边裤的少年。



▲战斗形象



▲战斗时背影

女主角

小光



▲战斗形象



▶《珍珠・钻石》官方设定图，带着白色毛线帽、系着红围巾的可爱少女。



◀战斗时背影

NPC

七灶博士



◀官方设定图，穿着深色大衣，一脸络腮胡的博士。



◀战斗形象

搭档训练师・芽米



▲官方设定图，留着呆毛的绿色长发少女，代表口袋妖怪是吉利蛋。



◀战斗形象

▲战斗时背影



搭档训练师·米尔



◀官方设定图，梳着奇特发型的红发少女，代表口袋妖怪是勇吉拉。



▶战斗形象



◀战斗时背影

搭档训练师·元



◀官方设定图，穿着蓝色西服的冷酷男子，代表口袋妖怪是卢卡里奥。



▶战斗时背影

搭档训练师·舞



▶官方设定图，不善言谈的哥特少女，代表口袋妖怪是风速狗。



◀战斗形象



◀战斗时背影

搭档训练师·巴克



◀官方设定图，盘着洋葱头的红发少年，是火系天王奥巴的弟弟，代表口袋妖怪是念力土偶。



◀战斗形象



◀战斗时背影

劲敌

小纯



◀官方设定图，是个急性子的家伙。



◀战斗形象



◀战斗时背影

银河团

首领·赤木







◀▼▶性格执著而坚毅的富商，是一位能为了理想而牺牲一切的魅力反派角色。

干部·玛姿





◀▶身材高挑、发型怪异的红发女子，名字象征着火星。

干部·朱庇特



◀▶身穿紧身衣的高挑紫发女子，发型在三位干部中算是比较正常的，名字象征着木星。

干部·撒旦





◀▶冷酷的蓝发男子，但他的猫耳发型实在让人忍俊不禁，名字象征着土星。

银河团队员







◀▶无论男女，发型和服装都非常统一的银河团队员。

道馆馆主

黑金道馆·平田



◀官方设定图，头戴矿工帽，身穿勘探服的岩系训练师。



▶战斗形象

白岱道馆·那谷



◀官方设定图，擅长草系口袋妖怪的训练师，服装也是象征着草系的黄绿两色。



▶战斗形象

户张道馆·李子



◀官方设定图，擅长格斗和格斗系口袋妖怪的训练师，修炼的武技有些类似于跆拳道。



◀战斗形象

野濑道馆·牧士



◀官方设定图，体格强壮、佩戴面具，看上去像是摔跤手的水系训练师。



◀战斗形象

缘城道馆·梅丽莎



◀官方设定图，虽是鬼系训练师，但从衣着到气质却毫无阴森之感。



▲战斗形象

美央道馆·藤原



◀战斗形象



►官方设定图，平田的父亲，也是矿工的打扮。

金岬道馆·小菘



►官方设定图，虽然是冰系训练师，但衣着打扮却像夏装那样清凉。

▼战斗形象



名木道馆·传二



►战斗形象



◀官方设定图，衣着考究的电系训练师，与火系天王奥巴是好朋友。

联盟天王、冠军

虫系天王·良



◀战斗形象



►官方设定图，阳光帅气的小伙子，头上的呆毛很像虫系口袋妖怪的触角。

地系天王·菊野



▲战斗形象

◀官方设定图，相貌有点像是初代的鬼系天王菊子，但表情和蔼得多。

火系天王·奥巴



▲战斗形象



►官方设定图，巴克的哥哥，无论服装还是发型，都很像麦当劳叔叔。

超能系天王·五洋



◀官方设定图，颇具学者气质的银发青年。



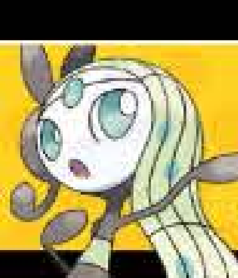
▲战斗形象

冠军·希罗娜



►官方设定图，集美貌和实力于一身的黑衣金发御姐，在玩家中拥有极高的人气。

◀战斗形象





◀战斗形象



战斗塔・玄户

▶官方设定图，穿着绿色大衣的长发大叔，是主角劲敌小纯的父亲。

训练师



精英训练师

▲▶握持精灵球的姿势依旧帅气，体现出一流训练师的气质。



▼▶来自雪地区域的训练师，服装和发色都有很大的改变。

精英训练师（雪地）



大姐姐

◀一身清凉的夏日着装，挎包上还挂着精灵球。



野餐少女

◀站姿有所改变且头发变长了，但装束依旧是绿色的军服。

露营少年

◀与野餐少女相对应的角色，同样穿着绿色的军服。



▶扎好马步的格斗架势，头巾也飘起来了。

空手道王



◀从原本的邋遢老头，变成了宽檐帽披风男，手中把玩的看起来像是骰子。

赌徒




超能力者

◀▶服装变成了紫色，用超能力使精灵球悬浮的特征依然没有改变。



绅士

▲造型和《火红・叶绿》基本相似，裤子变成了银白色，且帽子和手杖的握持手交换了一下。



光头暴徒

▲依旧是《火红・叶绿》中的壮汉形象，马甲背后的图案是暴鲤龙。



短裤少年

▲服装变成了红蓝两种色调，比以往的形象看起来长大了一些。



钓客

▶形象跟第三世代区别不大，只是握钓竿的姿势变换了一下。



鸟使

▶与《火红・叶绿》相比，把蓝色背带裤换成了蓝色制服，其他区别不大。



研究员

◀一如既往的“白大褂+眼镜”的经典造型。



水手

◀依旧是体魄强壮而又大腹便便的传统形象，手中多了副望远镜。



迷你裙

▶上黑下红的短袖短裙装束，给人的感觉非常可爱。



暴走族

◀发型有所改变，体型更加强壮，另外还有标志性的哈雷摩托。



捕虫少年

◄草帽、捕虫箱和捕虫网，是捕虫少年的三大标志性特征，基本没有变过。

泳裤男

▲日版（右）的泳裤和其他语言版本略有差异。

登山客

►与《红蓝宝石》中的形象比较类似，只是换成了左手握手杖且多了络腮胡子。

警察

►正在恪尽职守的认真巡警。

吉他手

◄有点嬉皮士气质的长发吉他手。

刚下课的学生

▲►小学生装束的正太和萝莉。

滑雪者

◄▲身着滑雪服的年轻男女滑雪者。

口袋妖怪迷

►喜欢口袋妖怪玩偶，并将自己的孩子打扮成皮丘的活宝父母。

比基尼姐姐

►把精灵球托在背后的比基尼姐姐。

双胞胎

▲一对穿着黄色连衣裙的双胞胎女童，所使用的口袋妖怪往往也是相同或相似的“双胞胎”。

芳香姐姐

◄浑身洋溢着芳香花瓣的美丽姐姐。

采访者

▲由记者和摄影师组成的双打组合。

大小姐

◄身着白色蕾丝连衣裙的大小姐。

富家少爷

◄身穿白色西服，留着偏分发型的富少。

遗迹狂

►手中握着地图，俯下身子正在观察着什么。

泳圈女孩

◄背上扛着泳圈的小萝莉，看上去很俏皮。

泳圈男孩

◄看上去比前作中的样子长大了一些，有点小学生的感觉。

龙使

►和阿渡、伊吹一样，对披风情有独钟的龙系训练师。

忍者小子

►正在奔跑的小忍者，长长的红围巾迎风飘扬，这么拉风真的能当忍者吗?

对战少女

►对应空手道王的女性训练师，摆出的架势看起来有点像是新手的样子。

阳伞姐姐

►身穿黄色迷你裙，撑着粉色遮阳伞的少女。

口袋妖怪收藏家

◄没有前作看起来那么凶恶，更像是个痴迷口袋妖怪的宅男。

◀▼园丁装扮的口袋妖怪饲养员，桶里的精灵球似乎是种在土壤中。

口袋妖怪饲养员

◀▼与前作相比，服装变成了更鲜艳的红色，站立姿势有所变化。

口袋妖怪突击队员

热恋情侣

▲腻在一对情侣双打组合。

偶像

►身穿华丽服装，手持麦克风的美丽少女，在游戏中是极其罕见的训练师类型。

►举止优雅的服务生，但把精灵球放在菜盘里，多少让人感觉有点奇怪。

服务生

女服务生

►女仆装束的服务生，与男性的服务生相对应。

女牛仔

◀在牧场附近出现的训练师类型，一身牛仔装束看起来相当干练。

自行车手

►骑着自行车的年轻男女，一手扶着车把，一手握着精灵球。

牧场父女

◀由牧场老爷爷和女牛仔组成的父女双打组合。

►穿着运动服和遮阳帽的青年，擅长使用速度较快的口袋妖怪去对战。

慢跑者

口袋妖怪小孩

►穿着皮卡丘布偶装的可爱小朋友。

贵妇

◀雍容华贵的老年贵妇人，与绅士一样，会赠给获胜者大量金钱。

工人

►身穿工人制服头戴安全帽，蹲坐在地上拿着扳手修理机器的工人。

►手持麦克风的年轻女记者，有时会和摄影师一起出现。

记者

上级训练师

◀身穿合气道道服的长发男性，朱红色的袴裤非常显眼。

摄影师

▲经常和记者搭档出现，只在第四世代中单独登场。

小丑

◀标准小丑打扮的训练师，只在第四世代出现。

艺术家

◀一身画家装束的老者。

双打团队

►由男女训练师组成的双打组合。

牧场老爷爷

◀头戴牛仔帽、身穿工作服、手持粮叉的老年牛仔，与女牛仔相对应。

◀与女服务生装扮类似的女仆，区别在于手中没有餐盘。

女仆

口袋妖怪 战斗革命

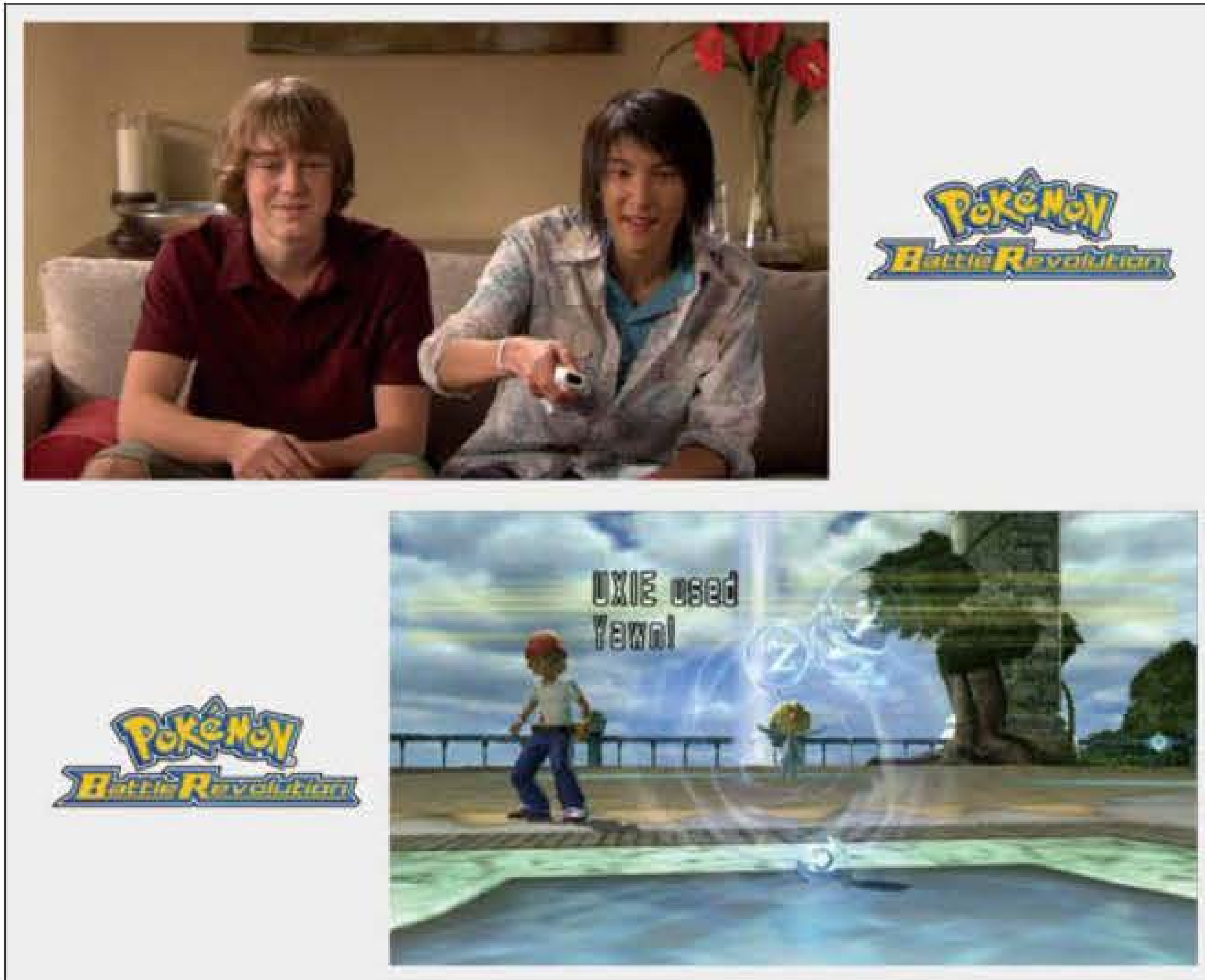
机种	Wii	发售	2006年12月14日
开发	Genius Sonority Inc.	类型	RPG



基于《钻石・珍珠》推出的"《口袋竞技》系列"第四作，游戏的舞台是名为口袋乌托邦的设有大量对战设施的南国小岛，不同的设施有着不同的规则，由于主机平台由NGC进化到了Wii，因此竞技场的灯光效果也更加漂亮，一些诸如技能上更贴近描述的细节变动也让本作的素质不凡。

回归竞技本源

在NGC版的《口袋妖怪竞技场》中，由于有令该作足以成为正统系列的RPG模式，所以原本的竞技模式几乎被忽略了。大概是回归本源的诉求吧，在对应第四世代的"《口袋竞技》系列"的《战斗革命》中，再度回归了之前纯粹的对战游戏——当然，也许是推出正统模式的话，在时间点这个问题上无法像《竞技场》那样与《宝石》及《火红・叶绿》那么进行互动。



两大模式

虽说没有了RPG模式，但游戏自身的两大模式还是相当值得一玩的，这两个模式分别是竞技场模式和NDS对战模式。前者要挑战各种竞技场，可以用NDS传来的口袋妖怪组队，也可以从竞技场租口袋妖怪来挑战。而NDS对战模式则专门把NDS版的口袋妖怪传到本作中进行大魄力的对战。



类似于战斗开拓区的竞技场

在第三代的《绿宝石》中，通关后的战斗开拓区的不同规则的设施让玩家挑战得大呼过瘾，不过到了《钻石・珍珠》，通关后的挑战又回归为传统的战斗塔了，毕竟战斗开拓区这种资料篇才有的福利还要再等等。不过在《战斗革命》中，竞技场模式再度会让玩家过足挑战的瘾，10大设施，完全不同的规则，包括大门竞技场、用轮盘决定登场口袋妖怪运气的赌场、16名选手两两淘汰的水晶竞技场、通关后有特殊战斗的阳光公园竞技场、用随机抽选电脑提供精灵对战的日落竞技场、6名训练师进行车轮战的岩浆竞技场、通关后才有特殊规则的城堡竞技场、以及最后的观星竞技场。在打通全部竞技场后一些竞技场还会增加新的规则和条件，加上华丽的战斗甚至支持两名玩家或合作或对抗地参与进来，绝对是令人难忘的口袋妖怪挑战体验。



和 NDS 联机与战斗通行证



这个系列从诞生之初便支持和掌机联机，本作也不例外，由于平台是拥有无线网络功能的Wii、而《钻石・珍珠》对应的掌机亦是拥有无线联机功能的NDS，所以二者可以通过无线的方式更加方便地连接起来，自己辛苦培养的口袋妖怪就可以登陆并登记在战斗通行证上。虽然也可以跟电脑租借口袋妖怪，但是那些最高二级进化口袋妖怪的强度，和自己一手培养起来的那些还是有很大差距的。



Wi-Fi对战

和《钻石·珍珠》在NDS上实现了网络联机功能一样，《战斗革命》亦支持通过Wi-Fi来和朋友们进行网上联机对战，当然，前提是连上Wi-Fi。说起来Wii有两种接入网络的方式：Wi-Fi接入和网线接入，后者不仅要额外购买配件，设定也相当麻烦——即便如笔者这样跟自己钱过不去执意买了网线接入配件，后来也因为设定太过麻烦而不得不转为Wi-Fi联网，还好，联网方式对该系统的影响非常小。

丰富的饰品和道具

游戏中有点数的概念，名为pt，在挑战竞技场胜利后获得，可以购买各种装饰角色形象的视频以及战斗道具、树果、技能机等，事实上，这个点数的作用更像是金钱。



再度进化的音画表现

作为老牌的衍生系列《竞技场》的最新作，从NGC平台来到Wii平台，其外在的音画表现肯定是要有的。画面的光影效果远强于前作，使用近身攻击时的战斗动画的变更也的确让人看到了进化，像雨天这种场景下的全场暴雨中，甚至连镜头都会被打湿。而声音方面，同为光盘媒介的本作在音乐音质的表现上和前作自然没有什么太大的区别，但却增加了语音解说，尤其是会根据战斗情况变换不同的语气，更增加了玩家的投入感。



特别福利：皮卡丘

在本作中，除了让玩家过足挑战瘾，通关后还有个隐藏福利，就是去商店领取一张免费的商品神秘礼物，然后传到NDS上，就会得到《战斗革命》的特别福利——一只同时掌握乘浪和高压电击的雌性皮卡丘。

口袋妖怪 钻石·珍珠的智力训练：文字与数学

机种	APB	发售	2007年4月21日
开发	Sammy	类型	PUZ



“Advanced Pico Beena”是一款针对低龄儿童市场的硬件，多用于儿童智力开发。《口袋妖怪 钻石/珍珠的智力训练：文字与数学》就是这样的一款游戏，孩子可以在众多口袋妖怪的陪伴下学习基本的数学以及文字，从而达到寓教于乐的效果。正如标题所说的那样，本作中出现的口袋妖怪以及剧情都是参照于同名动画版的剧情以及人物。



口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

机种	NDS	发售	2007年9月13日
开发	ChunSoft	类型	RPG





“《口袋不可思议的迷宫》系列”的第二作，以《钻石·珍珠》为基准开发，登场口袋妖怪以及技能和技能类型也都来自于《钻石·珍珠》，沿袭前作《救助队》的系统更被发扬光大。

依旧是人类变成的口袋妖怪

在“《口袋迷宫》系列”的第一作《赤之救助队·青之救助队》中的主角为人类所变，第二作《时之探险队·暗之探险队》中的主角，依旧是人类变的。为什么Chunsoft如此热衷于这种设定？大概是更方便玩家代入吧。



▲得知自己变成了口袋妖怪后，主角很震惊。

行会与财宝镇

第二代《口袋迷宫》的大本营是坐落在山顶、背靠山崖的行会，行会的老大是胖可丁，此外还有音符鹦鹉、地鼠、爆音怪、向日花等NPC和其他队伍的同伴们，大家各司其职，加入行会、通过行会的试练获得行会认可才算正式成为探险队，而后所有的任务也都要从报酬中拿出相当高的比率作为行会的费用……总之算是行规了。

而距离行会不远，还有一个热闹的镇子——财宝镇，形形色色的精灵们在此谋生，有开商店的，有连接技能的，有开道场的，有开仓库的……而对于主角来说，每次冒险回来，财宝镇和行会都是一定要来回往返的地方。顺便说一下，财宝镇地处海边巨牙鲨悬崖之上，而在悬崖边上还有隐藏的通道，主角便和搭档在这里建立了自己的秘密基地。



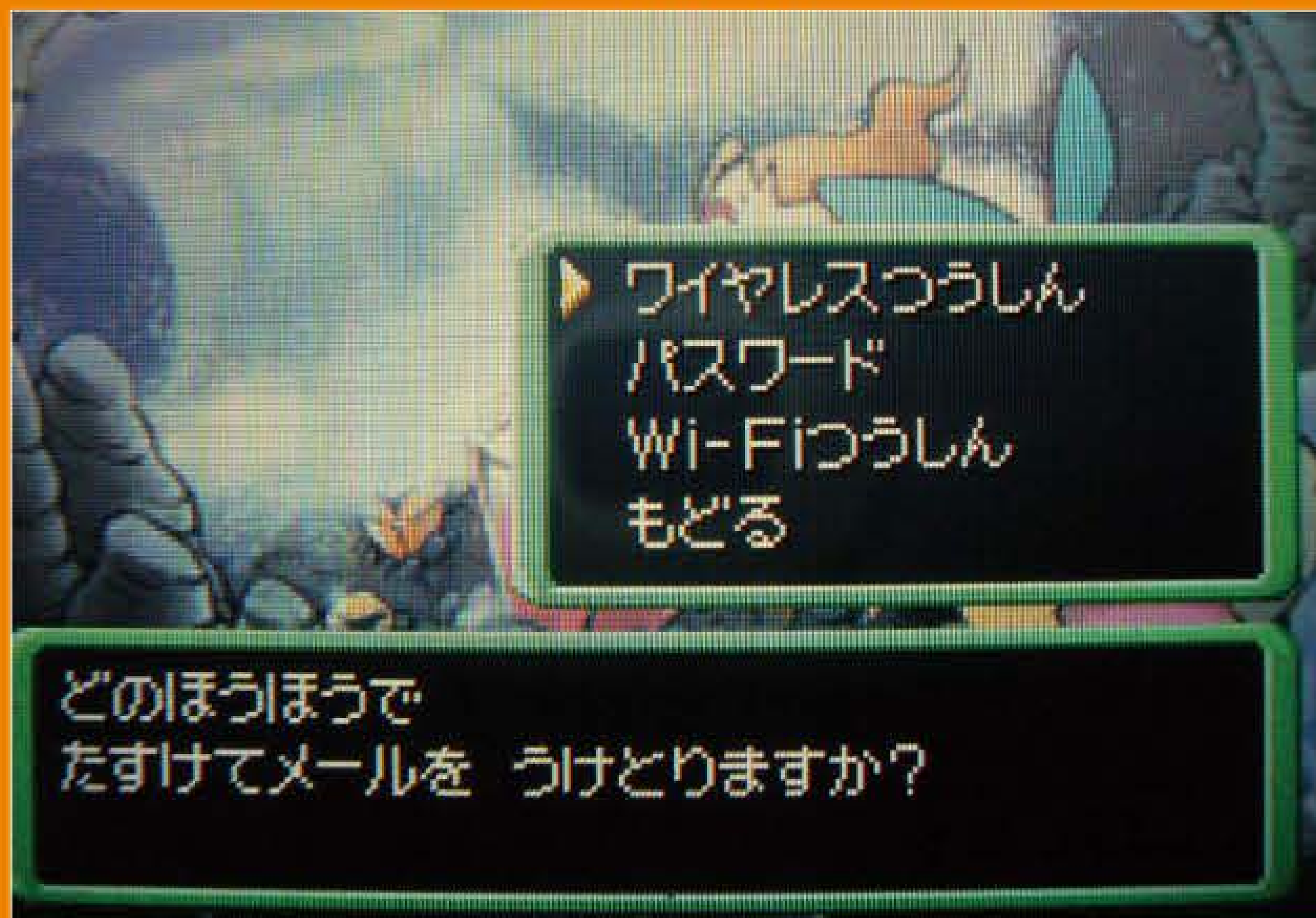
▲行会的吃饭时间。



▲奸商变色龙在财宝镇的商店。

Wi-Fi救助

因为本作的两个版本完全都是出在NDS上，所以这一作增加了Wi-Fi功能，不过和《钻石·珍珠》一样，都需要先申请朋友码，然后与好友交换并登陆，才算配对成功，虽然过程有些麻烦，但好歹也实现了联机，起码在救助和求救上，已经方便很多了。



专有道具及调和系统

本作给每种口袋妖怪都设定了多种专有道具，把这些道具带在身上，会给口袋妖怪们带来不同的影响和加成。虽说如此一来往往有限的道具会被占用去一整页，但对能力的加成还是很让人无法抗拒的。



►给玩家调和道具的毒斗蛙。

时之齿轮盗窃传说

主角和搭档成立了探险队，虽说每天日子过得很充实，但却总在梦中听到神秘的呼唤，而后更发生了时之齿轮被盗的事件。盗窃齿轮的丛林蜥蜴、远行来此的著名探险家夜幽魂、暗黑化的时间之神迪亚路卡……围绕时间齿轮，波澜壮阔的故事就此展开。





小对手到强敌



在游戏的剧情中，除了NPC和同伴，也有瓦斯弹、超音蝠和毒鼬这样的同行劲敌组合，不过这队劲敌使用了很多龌龊手段，可以说并不是什么很值得尊重的对手。而随着游戏流程的进行，主角的对手则变成了更强的森林蜥蜴甚至暗黑迪亚路卡等，可以说是非常丰富，而和这些不同档次的对手战斗，无疑也是自身实力的最好验证。

二周目的剧情延伸



如果以为在一周目打败暗黑化的迪亚路卡就解决了危机，那就大错特错了，在二周目的冒险中，主角和搭档除了要在奇迹之海和封锁之海解决玛娜菲事件，而后更要面对整个事件的幕后黑手达库莱——当年达库莱在剧场版中可是舍身拯救危机的义士，到这里却变成了幕后黑手，游戏和动画的设定有时果然会不同呢。

丰富的分支任务

本作的分支任务相当丰富，由于继承了前作的系统可以一下接多个任务，所以种种的帮助他人以及将恶人绳之以法的任务，甚至让不少玩家欲罢不能，和精彩的主线部分相辅相成，便构成了这个极其庞大而耐玩的迷宫游戏。

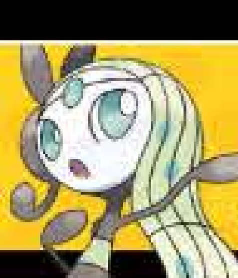


非主线迷宫与隐藏迷宫

大概是面向群体的关系，"《口袋迷宫》系列"的难度较之《特鲁尼克大冒险》、《风来之西林》这些同样出自Chunsoft的《不可思议迷宫》类游戏的难度要低一些。不过这不等于不给玩家挑战的机会。二周目随着自由度的大幅提升，更多的迷宫也都开启，其中零之岛系列的难度都相当高；此外密码开启的巨大火山、雪崩山、阳炎沙漠等七大迷宫的难度也不低——当然，比起那些"从等级1级开始"的高难度迷宫，这些难度已经算是比较体贴了。



▲在天空阶梯的最顶端大战雷库萨。




近乎全部登场的精灵

由于以第四代为蓝本制作，因此《探险队》中登场的精灵比前作多出很多，加上二周目后可以通过光之泉进化，使得该作牢牢绑住了喜欢收集和育成的口袋玩家们。当然也只是大部分，某些很牛的还是收不到的，比如塞伊米和阿尔修斯；有些则收服概率极低，比如那强到离谱的变色龙以及达库莱……



口袋妖怪 三只组队战

机种	ARC	发售	2007年9月14日
开发	AQ Interactive	类型	TAB



《口袋妖怪 三只组队战》是一款以《口袋妖怪》为题材的街机游戏，它是这个著名系列的首款街机作品。游戏采用的是集换式卡牌玩法，但游戏中出现的不是卡牌，而是圆盘型的PACK。该作推出后一直深受玩家的好评，上市2年后卡牌销量超过1亿张，最终到2012年5月才正式关闭服务。

游戏的玩法十分简单，只要往机器内投入硬币，即可获得一枚塑料圆盘，其直径为4cm，厚1.4mm。利用圆盘可以在游戏中召唤出不同的口袋妖怪，然后与训练师的口袋妖怪进行对战。玩家可以购买记忆键来保存自己的对战成绩，官方还举行了多次比赛并推出了丰厚的奖品。本作不仅在日本国内拥有较高的人气，还在台湾等地区推出过行货版。

口袋妖怪突击队 融合

机种	NDS	发售	2008年3月20日
开发	HAL	类型	A · RPG



时隔《口袋妖怪突击队》第一作两年后登场的续作，讲述的是突击队学园成长为顶级突击队员的故事。游戏的系统和主要的世界观依旧沿用第一作的设定，并在此基础上增加不少新内容，比如增加了Wi-Fi通信。另外本作的同名漫画也在口袋妖怪俱乐部网站上以网络漫画的形式连载。

捕获系统的改善



在下屏用触控笔围绕口袋妖怪画圈来进行捕获，是游戏中最主要的战斗内容。和前作必须围绕指定圈数才能让口袋妖怪成为同伴的设定不同，本作中只要成功围上一圈就能够积攒亲密值，当亲密值达到要求后就完成捕获了。这点在难易度上可说是进行了大大的改良。如果像前作一样一路围到底的话，在捕获后会有经验值的额外加成。

阿尔米亚地区

本作的舞台阿尔米亚，同样是一个人类和口袋妖怪和谐共存、且没有训练师的地方，在这里有一些以沟通口袋妖怪为目的、继而帮助解决疑难问题的突击队组织。而且这里和前作的菲雷地区颇有渊源，剧情上的联系也非常多。



候补生的成长之路

主角是一名离开父母只身来到了突击队学校学习的候补生，在经过努力修行后成功毕业，踏上了作为突击队员守护这里和平的生活。但这个时候各地突然发生了口袋妖怪暴动，在解开谜团的过程中发现了神秘的组织黑暗团。为了粉碎黑暗团的阴谋，身为突击队员的主角的冒险就开始了。

主角从普通的见习任务到帮助大家、经历了扑灭森林大火、直到和反派势力暗黑团较上劲，主角也是经历了各种经验和考验，最终，我们和主角一起，从刚从试炼任务开始的新手，成长为顶级的突击队员。



黑暗团

所谓的有光就有暗，游戏中更是如此，既然有专门保护口袋妖怪的突击队员们，便有利用口袋妖怪作恶的恐怖组织黑暗团，从走出校门开始，主角后来的主线部分便几乎都在和黑暗团之间展开。而黑暗团也没有愧对其恐怖组织的本色：绑架、设置混乱装置、潜入学校甚至召唤达库莱来毁灭世界，真正是除了好事什么事都干的大反派，其头目竟然还和主角有密切的关系……



三块宝石与达库莱

主线流程的中后期，围绕的是三块神秘的宝石，分别是阿尔米亚城由卢卡里奥守护的蓝色宝石、火山神殿中炎钢兽守护的红色宝石，以及沙漠神殿中克蕾塞莉亚守护的黄色宝石，而这三块宝石的作用，就是将黑暗团发射暗之力量制造混乱的暗之结晶改变为正常的光之结晶，因此一路上自然免不了和黑暗团的喽啰、干部们进行了多次的交手。如果不及时抑制住，传说中的暗黑神达库莱也会出现……虽说玩家紧赶慢赶，但和达库莱的这场最终战是免不了的。



三种任务

游戏中的任务有三种：主线任务、委托任务和特殊任务。主线任务自然是和游戏流程息息相关；而支线任务虽然和剧情无关，但却往往更能让人不能自拔；而特殊任务则要靠通关后下载获得，三种任务大大保证了游戏的耐玩度（以及降低了下屏的磨损度）。



▲一个化解金峰后怒气的支线任务。

战斗竞技场

通关后可以在突击队总部晋升到10级并获得战斗竞技场的入场券，然后一番折腾，就会来到战斗竞技场。顾名思义，战斗竞技场是一个供玩家挑战的地方，而这里登场的精灵，都是中后期的强大口袋妖怪。战斗竞技场有12个小房间，每个小房间中有若干口袋妖怪，只有打完BOSS战才可以退出房间，否则需要将房间中的所有口袋妖怪从头打起。而且小房间中的口袋妖怪既不准带出，也不允许玩家带入搭档以外的口袋妖怪。

幻之口袋妖怪双重大奉送





在前作，玩家通过观看电影开启的特殊任务“保护玛娜菲的蛋”为后来的正统作品《钻石·珍珠》带来了第一个幻兽，而时隔两年后的第二作《融合》中，这个获得玛娜菲的任务再度通过 Wi-Fi 配送，把以前的剧场版才有的福利免费发放给了大家。

而融合的福利不光有玛娜菲，发售后“解放大家的塔”的下载任务中，玩家将再度挑战达库莱——和主线剧情不同的是，这次挑战完以后，达库莱更可以传送到《钻石·珍珠》中。对于没能有机会前往日本观看电影又执着于正式入手方法的玩家来说，无疑是一个相当大的福利。

登场角色

主角

梦想成为突击队一员的少年/少女，设定形象很可爱。通过突击队学校的训练后成功踏上了突击队之路，而之后成为顶级突击队员并粉碎各地黑幕的重任也摆在了主角的面前。



男主角

女主角

口袋妖怪突击队



达兹鲁

◀主角的同学。成绩很好，成为正式的突击队员后十分活跃，是主角的劲敌。



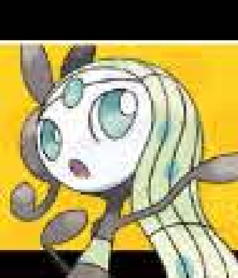
►智商高达160的天才，毕业后成为了研究员，负责科研方面工作。

伊奥利



保罗

►保罗是比安镇的突击队长，拥有不输于外形的怪力和热血的性格，缺点是不会游泳。





库拉姆
◀比安镇的突击队员，是主角们的前辈。


赛文
▶只有12人的顶级突击队员中的两人。红色牛仔帽是其特征。


香草
▶主角们的前辈，特征是绿色长发，拥有飞翔的突击队员之称。


拉库娜
◀比安镇从事1年突击队员工作的少女，也是主角们的前辈。


笹子
◀突击队员联盟的创建者及现任主席。


律美
◀突击队联盟的工作人员。

黑暗团

本作中的反派，利用神秘的方法让口袋妖怪狂暴或者混乱，制造危机。而有的则会操纵口袋妖怪和突击队员战斗。首领布拉克，下有号称地狱三人组的三个干部，此外还有潜伏进突击队学园的间谍人员。


米拉加多
▶主角隔壁班的老师，特征是金发和飞机头。经常在地下的秘密研究室和伊奥利搞研究。而其真实身分则是在黑暗团老大的命令下潜入学校，意图拉拢伊奥利让其制作和黑手目的息息相关的机械。


布拉克
◀黑暗团的幕后老大。


地狱三人组・艾斯

地狱三人组・桂乃


普通队员

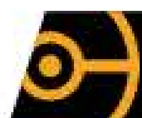
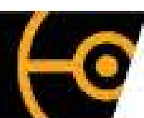

地狱三人组・迪沙尔

大家的口袋妖怪牧场

机种	Wii	发售	2008年3月25日
开发	Ambrella	类型	ETC



《口袋妖怪》小游戏专业户Ambrella开发的一款类似于《口袋妖怪收藏盒》的Wiiware下载游戏，可以和《钻石・珍珠》联动，将口袋妖怪传到该作的牧场里来。


用牧场来展现收藏




本作的本质其实和NGC的《口袋妖怪收藏盒》是相同的，都是用来把收集到的口袋妖怪传送过来观看的，只不过本作中变成了动态的牧场，起码比起之前的盒子，观赏性还是要大出很多。而在对应《钻石・珍珠》的初版中，最多可容纳1000只精灵。

Q上加Q的精灵造型

本作最大的创新，就在于将口袋妖怪们给Q化，而且是全部都给Q版化，哪怕原本造型已经可爱到夸张的口袋妖怪们，也没有逃脱Q上加Q的命运，而这种造型也开启了一个全新的口袋游戏模式。



口袋妖怪们的卖萌表演

牧场中的口袋妖怪自然比野生的和跟随训练师的要惬意很多，因此每天除了遛来逛去，有时还会做出突然大吃一惊甚至叠罗汉、围着篝火跳舞、组成图案等各种有趣的行为，而这也是本作的一大有趣之处。



▶叠罗汉



管理员由嘉莉

游戏中的牧场管理员叫由嘉莉，设定中是和《口袋妖怪收藏盒》中的管理员阿梓是好友。会给玩家指派上传还没获得的口袋妖怪的任务，并提示玩家要从哪个版本里获得。除了指派上传任务，由嘉莉也会带来口袋妖怪并指定特定的口袋妖怪来和玩家交换。

其他登场众人

除了管理员，游戏中还会从Mii系统中选出包括主角色Mii形象在内的众多Mii角色来到牧场和口袋妖怪们互动，主角自然是自己，其他的则作为“快来看”俱乐部的嘉宾们来参观访问，有时还会有中川翔子、吉田、中川等角色的Mii形象忽然来访。



■中川翔子出现了!

与他人联动

本作支持网络系统，通过Wii联网的话，玩家们还会拜访别的玩家的牧场，和其他玩家及对方牧场里的口袋妖怪进行互动等。

拍照功能

游戏有快照功能，拍摄下的口袋妖怪快照可以直接分享给在Wii上注册了的朋友；亦可以以JPG格式下载到SD卡中传进电脑或其他电子设备。



单机下的游戏模式

这款游戏虽说依托于和《口袋妖怪 钻石·珍珠》的联动，但也不是离开《钻石·珍珠》就没得玩了：最开始时所有玩家都会得到六只口袋妖怪，每天的一开始也会额外得到一只口袋妖怪。

特殊的礼物

和《战斗革命》一样，本作也给玩家准备了意外的惊喜，前面说到由嘉莉有时会带着口袋妖怪来和玩家交换，这里面就会有一些很特殊的：当存够250只时，由嘉莉便带来玛娜菲和玩家交换；存够999只时，由嘉莉便会带来梦幻——这也是本作的两个相当诱人的特殊礼物了。



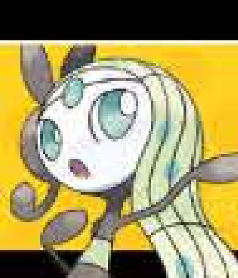
■主人为由嘉莉的梦幻。

评价与影响

在《口袋妖怪》刚刚火起来的GB、GBC时代，对应到电视游戏机上的衍生作品因为画质清晰、口袋妖怪更加生动可爱，所以无论如何小品级也都会得到不错的评价，但本作推出时，玩家和媒体的评价都已挑剔了很多。对于这款观赏性的小品游戏，相当多的媒体给予了不足满分一半的分数，有的甚至将该作比作“屏幕保护”，坐下来看的系统，而且这些低评价中不乏英国的《任天堂官方杂志》这样的官方媒体。只有《任天堂力量》等极少数媒体给予了肯定和推荐。

尽管评价很打击人，但本作的影响却超乎人们的想象，这种Q上加Q的造型一度影响了整个Wii平台下载销售的《口袋妖怪》衍生游戏，后来这种Q版造型启发了Ambrella的口袋玩偶创意，制作了《口袋妖怪大乱斗》，不久后同样在Wiiware上付费下载销售的Chunsoft的《口袋妖怪不可思议的迷宫 炎·岚·光之冒险团》也采用了这种非常可爱的造型，甚至影响到Ambrella在整个《口袋妖怪》授权开发厂商中的地位，这个是后话，以后我们自会提到。







口袋妖怪 白金

机种	NDS	发售	2008年9月13日
开发	Game Freak	类型	RPG



第四代《口袋妖怪》正统作品的资料篇，主角为487号基拉帝纳，除了资料篇的传统要素，本作中大大强化了基拉帝纳的剧情，并增加了空间重力异常的破裂世界。本作中，基拉帝纳拥有了更偏向于进攻的原始形态，而塞伊米和电鬼也都拥有了更多的新形态。此外，大量增加的前作口袋妖怪以及主角们的冬装，也都给本作增加了不少乐趣，战斗开拓区的回归则给了玩家更多更丰富的挑战乐趣。而一些设施以及道馆内设施，也都有很多的改变。

破裂世界之主：基拉帝纳

从第二代《口袋妖怪》开始，真正意义上的主角口袋妖怪就不再是初始的几只小家伙而是贵为神兽的大家伙们。而第三代《宝石》版的资料篇，更直接以凌驾于两大版本的主角神兽之上的天龙雷库萨做主角。本作走的也是同样的路线，主角正是《钻石・珍珠》中跨越版本的基拉帝纳。而本作中，玩家将进入基拉帝纳的真正栖身之地——破裂世界。



异度空间之破裂世界

破裂世界是一个与现实世界本无交集的、没有时间与空间概念的世界。由于殿元山顶发生异变，而导致破裂世界与现实世界发生交集。进入到破裂世界之后，会发现里面的空间感相当混乱。好在这里面除了基拉帝纳没有其他的野生口袋妖怪，玩家也可以专心地在里面走这个立体迷宫。

其实在《白金》公布之前，同样由基拉帝纳做主角的2008的剧场版中便出现了名为“反转世界”的异空间，基拉帝纳同样是这个世界的主人。不过游戏和剧场版中的两个异空间很明显不是一个东西，也从另一个角度说明了，动画相对于游戏，仍存在着一定的独立性。



▲破裂世界中的方位空间感是相当混乱的。

谜之洞窟

除了破裂世界，《白金》还另有一个神秘的地方——谜之洞窟，谜之洞窟里有雷吉洛克、雷吉阿伊斯与雷吉斯提尔三个传说中口袋妖怪，比《宝石》版中去三个洞窟中去收服是方便多了，而且这三个还是唤醒雷吉基加斯的必要条件。不过这个洞窟也没那么好进，需要当年的剧场版预售券才能开启，很显然，这也是在照顾从第四世代开始玩起的玩家们。而在之后的作品中，这“柱子三兄弟”便经常抱团出现了。



战斗开拓区（バトルフロンティア）

在通关后，玩家同样可以来到新的区域——战斗开拓区，本作的战斗开拓区，同样是各种不同规则的丰富设施。而相比《绿宝石》，本作的战斗开拓区中的设施做了很大改变，除了战斗工厂和战斗塔得以保留外，其余3个被新的战斗城堡、战斗舞台和战斗轮盘所取代。



Wi-Fi广场

《钻石・珍珠》中由于导入了Wi-Fi联机系统，使得口袋玩家间的交换、对战完全突破了空间上的限制。在《白金》中，Wi-Fi功能又得以进一步地强化。各地口袋妖怪中心的地下设施升级为Wi-Fi广场，广场最多支持20个人联机，即使没有彼此交换过朋友码，仍然可以进行联机交换。Wi-Fi广场既然提供了最多20人联机，当然也不会让这20个人在广场上大眼瞪小眼，也提供了很多的娱乐活动和设施。



进化为全球终端的GTS

《钻石・珍珠》中那个全球玩家交换的大卖场GTS，在《白金》中迎来了一次升级，除了一如既往的交换大卖场功能外，还增加了记录战斗过程的战斗记录器、邮件通知、观战、展示电脑箱等新功能，其中的实用功能一直保留到今天，足见这次变动的影响之大。



◀GTS大厦的一楼大厅。

新形态

在初代的作品中，口袋妖怪只有在满足一定条件后进化才会发生形态改变，而后，对应26个字母的安侬首次让玩家有了"形态"这个不同于"进化"的概念。之后，GBA版的迪奥希斯的4种形态；《钻石・珍珠》中，阿尔修斯更是根据携带石板的不同而使得形态多达17种。而在《白金》中，"形态"的概念仍然继续着。本作中，不仅基拉帝纳和塞伊米双双迎来了自己的新形态，电鬼更是一气增加了5种形态。



基拉帝纳・原始形态

◀原始形态

塞伊米・天空形态

◀天空形态



电鬼

《白金》的角色形象

在《白金》中，大部分角色都沿袭了前作的设定，这里只列举出新增以及形象有所改变的角色。

男主角



幸树

▶《白金》官方设定图，衣着更贴近冬装。

◀战斗形象

▶战斗时背影

女主角



小光

◀《白金》官方设定图，同样穿着冬季的服装。

▲战斗形象

▲战斗时背影

劲敌

▶《白金》官方设定图，衣装基本没有发生变化。

小纯

对战开拓区首领

本作中的战斗开拓区和《绿宝石》并不一样，除了玄户的战斗塔外，还增加了战斗轮盘、战斗城堡、战斗舞台和战斗工厂，下面是各设施的头领。

战斗轮盘·达利亚

◀发型夸张，擅长舞蹈的美丽女子，让人过目不忘。

▼▶一身管家装束的石兰，实力很强且然彬彬有礼。

战斗舞台·凯特

战斗城堡·石兰

◀▶气质优雅而又富有活力的女人。

战斗工厂·捻木

◀▶擅长机械和发明的高智商少年。

NPC

▶维持正义的国际刑警，在第五世代和第六世代中也有很重要的戏份。

◀游戏片头动画中的形象。

汉萨姆

干部·布鲁托

◀▶科学狂人气质的老者，就像不起眼的冥王星（他名字的意思）那样，他总是做着默默无闻的幕后工作。

大家的口袋妖怪牧场 更新版

机种	Wii	发售	2008年11月5日
开发	Ambrella	类型	ETC



在《口袋妖怪 白金》发售后，《大家的口袋妖怪牧场》便跟着推出了这个更新版本，相比之前最主要的变化自然就是支持了电鬼、基拉帝纳和塞伊米的新形态，此外还有最大存储容量变为1500只、随着口袋妖怪数量增加而扩大规模、增加明细分类、增加游戏设施及随机事件等。此外，还追加了背景音乐更换模式。

在这次更新中，原有版本可以直接升级到更新版，而以后Wiiware中所出售的《大家的口袋妖怪牧场》也都是该版本了。



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

机种	NDS	发售	2009年4月18日
开发	ChunSoft	类型	RPG



“《口袋迷宫》系列”第二作《探险队》的资料篇，也是《口袋》衍生系列游戏的首次资料篇化。除了基拉帝纳和塞伊米的新形态，系统上还增加了圈圈熊酒吧、探险道具回收站、迷宫中的秘密集市、追加迷宫、外传等各种新要素，加上《探险队》跌宕起伏的剧情以及ChunSoft的精彩迷宫和难度的设定，让本作无论是剧情还是系统，都获得了不输于正统作的高评价。



与《时·暗》联机



这是作为资料篇的本作的一个相当出彩的设定，通过无线通信和Wi-Fi，不仅《空之探险队》的玩家之间可以进行联机，还可以和《时之探险队》、《暗之探险队》联机，进行诸如救助、在道馆挑战朋友队伍等的互动，大大方便了玩家之间的交流。

圈圈熊酒吧与P计划

圈圈熊是《空之探险队》新加的角色，虽然看着迷迷糊糊但却非常了不起。他推行的P计划便是本作的全新设定：用玩家手里没用的道具，在圈圈熊这里进行交换，而随着计划的推进，藉由收集道具还会开拓出新的蛮荒之地。在这个世上仍有许多没人到达的蛮荒之地，而这也成为处理无用道具的一个非常重要的方式。而且用那些道具还能进行抽奖，无论如何都是个很贴心的设定。

而圈圈熊酒吧则还会做出增加能力和提升聪明度的饮料。甚至还有口袋妖怪在此等待加入队伍、以及送精灵蛋，甚至能通过中奖开出隐藏迷宫，以及绕过行会接到探险任务……《空之探险队》相比可玩要素比《时·暗》强出一倍的话，那么光在圈圈熊这里，就最少能占去一半。



用更多的视点去感受世界：外传

大概是衍生作品首次使用资料篇的关系，所以在让玩家买账这件事上，ChunSoft做得非常谨慎，不仅增加了主线剧情。更增加了外传。外传中出现的主角都是与主线有着千丝万缕关系的伙伴们。外传内容如下：

比帕水獭的愿望

在正传中的主角到来之前，比帕水獭是行会最小的后辈。和这个世界中的很多口袋妖怪一样，他也梦想着自己能成为世界第一的冒险家，在母亲的千叮咛万嘱咐之下来到了行会。然而笨手笨脚又贪吃的比帕水獭，很难获得大众的认同，只被安排一些简单的事。为了证明自己，比帕水獭决定挑战传说中沉睡着吉拉齐的星之洞窟……



天才宝宝丁

这部外传的主角是行会的胖可丁老大，而在外传的故事中，他还是很小的一只宝宝丁。住在和平美丽的草原上的宝宝丁有着幸福的家庭，疼爱他的爸爸妈妈每天都为他准备好糖果。而宝宝丁无论是邻家的小伙伴，还是坏孩子诅咒娃娃和毒尾蝎都不排斥。某次再被诅咒娃娃和毒尾蝎鼓动后，三个家伙开始了探险。之后在探险中结识了他的师傅——化石龙蝎。和师傅在一起的日子很美好，但是终于到达遗迹、财宝就在眼前时，宝宝丁的爸爸妈妈却带来了警察……真相被揭开时，化石龙蝎把自己的守护水晶送给了这个看似鲁莽的徒弟作为鼓励。最终，宝宝丁没有辜负老师最后的期待，成为了世界著名的天才冒险家！



今天的故事呀

这部外传的主角是向日花。和比帕水獭那种普通小人物以及宝宝丁这种天才不同，向日花是一个既有能力但也小有脾气的女生。有次在和爆音怪闹别扭之后，又头脑发热要独自去火系口袋妖怪出没的地方追捕通缉犯鬼斯通，虽然向日花很强，打败了鬼斯通，但拥有不死之身的鬼斯通的再度复活却让她精疲力竭……但向日花也发现了其所谓不死之身的真相，在以寡敌众的危难之时，爆音怪前来救援，最终向日花和爆音怪冰释前嫌。



迷人组合参上

这次的主角并非是行会中的口袋妖怪，而是从不走空、成功率百分百的财宝猎人——莎娜多、露帕兔和瑜伽斗士组成的迷人组合。而这篇故事中，说的是之前她们在某次冒险中，用苹果拯救了饿昏的新晋的探险名人冒险胖可丁的事。虽说是有缘相遇，但并没有结伴而行，然而追着苹果的胖可丁却总是在关键之时出现并给予指引，迷人组合则去寻找传说中的宝物……最后，当宝物真正现出时，无论是从不走空的迷人组合，还是以盗贼团自居的玛狃拉一行，都没有拿走宝物，他们求财，但不会破坏世界。最终，多次引导她们的胖可丁，也在世界第一苹果的吸引下，加入了迷人组合……



暗黑的未来

这一部分讲述的不再是过去的事，而是主线之中发生的一段剧情的后续。在主线中，丛林蜥蜴为了帮助主角一行扫除障碍，毅然拖着夜幽魂跳进黑洞试图同归于尽。而在接下来在黑暗世界中，丛林蜥蜴虽然试图劝说夜幽魂放弃计划，但夜幽魂自负地认为自己是迪亚路卡最得意的部下而始终对丛林蜥蜴进行着追杀。然而在与丛林蜥蜴的战斗中，夜幽魂发现自己竟然也成为了暗黑迪亚路卡的追杀目标，为了证明自己是迪亚路卡的最强部下，夜幽魂终于与丛林蜥蜴联手，去找暗黑迪亚路卡。而此时可以穿越时空的雪拉比已经被暗黑化的时间之神迪亚路卡控制。而丛林蜥蜴在试图解救雪拉比时却陷入了夜幽魂的陷阱……最后一刻，被信任感化的夜幽魂救下了丛林蜥蜴，而胆怯的鬼精灵们也在危难之时要替夜幽魂挡住迪亚路卡的无情绞杀。关键时刻，时间流动起来，历史被改变。丛林蜥蜴则发现，自己剩下的时间已经不多了……



这里之所以用如此大的篇幅来介绍这段外传剧情，正是因为这些剧情不用说在本作中，甚至在整个“《口袋妖怪》系列”也都足以排得相当靠前，主线剧情已经将友谊与献身表达得淋漓尽致。而外传中所涉及的小人物的奋斗、有着不良背景的恩师、尽释前嫌的友谊、财宝猎人与盗贼面对财宝与世界存亡的抉择以及信任与牺牲，都令整部游戏的剧情升华。甚至可以说，给“《口袋妖怪》系列”整体上波澜不惊的剧情增加了浓墨重彩的一笔。

乱战！口袋妖怪大乱斗

机种	Wii	发售	2009年6月16日
开发	Ambrella	类型	ACT



Wiiware上付费下载的一款全新的《口袋妖怪》衍生游戏，游戏的口袋妖怪是用发条上弦的小玩偶，造型上延续了《大家的口袋妖怪牧场》的Q版风格。本作为俯视角度的纯ACT游戏，没有升级没有育成，强度的提升都依靠在迷宫中收服同伴来实现。

口袋妖怪玩具世界

和其他《口袋妖怪》衍生游戏一样，本作中也有各种大家熟悉的口袋妖怪登场。不过和常规的形象不同，这一作里的口袋妖怪的形象更加Q版化。而这种形象并不是第一次出现，之前在口袋妖怪收集管理软件《大家的口袋妖怪牧场》中，口袋妖怪们便都是这个形象登场的。不过这里面的口袋妖怪和《牧场》里的还不一样，都是需要发条动起来的玩具。换句话说，这个热热闹闹的大乱斗口袋妖怪世界，其实是一个玩偶世界。



募集同伴



在常规的野外战中，有些敌方的口袋妖怪被打倒后会倒在战场上，而拾起之后，就加入到我方了。而在战斗中，玩家可以随时切换手中已有的口袋妖怪玩偶。虽然听起来简单，但是在实际的战斗中，如果切换的时机把握不好，往往会将自己陷入更加危险的境地。而面对强敌，也同样需要考虑到自身属性、技能属性、对方属性以及技能范围等众多因素，使得挑战难点的方式丰富多样。

而与此系统相关的，则是闪光口袋妖怪，不过和正统系列不同，这里的闪光口袋妖怪只是意味着打倒后必定会加入，而且还是随机出现，如果在BOSS战中出现闪光BOSS，那就是好运当头了。

除了战斗中收服，官方还通过发布密码的方式，来让玩家获得口袋妖怪。

有强度而无等级

本作中的口袋妖怪都是玩偶，本身有一个很重要的强度指标，而这个指标是固定且有一定范围的随机性，并不会因为战斗而升级成长。因此就需要玩家在游戏中不断收集更高强度的口袋玩偶，这样才能在难度逐渐提升的战斗中立于不败之地。

字色和称号



战斗中有时会收服到一些名字颜色特殊的口袋妖怪，其中粉色的在名字旁边还有小小的称号，这些就是特殊的口袋妖怪了。这些称号都有对应效果，有点类似于正统作品中的特性，有的效果加成非常强，有的效果则纯粹是噱头。而除了粉色的口袋妖怪，还有更加强力的蓝色字色的口袋妖怪。

兑换与进化系统

虽然本作中的口袋妖怪不能升级，但仍有进化要素，不过进化的方式是兑换，用5只同样的口袋妖怪就可以兑换到1只进化后形态——当然，前提是还有进化形态。除了进化之外，玩家还可以通过特别的玩偶组合来获得特别的口袋妖怪，比如伊布进化形态加上电鬼，便可以兑换到对应属性的电鬼形态，而5个特殊形态的电鬼可以换得一个达库莱，四世代的三个主神可以兑换一个超梦等等。不过这个特殊的兑换仅在本作中出现，到下一作就取消了，仅留下进化兑换。

“一骑当千”版的《口袋妖怪》ACT

在以往的《口袋妖怪》中，除了同人所改的一些作品外，尚无纯粹的动作游戏，而本作则打破了这一传统，口袋妖怪们通过玩家操作其行动、走位和技能，来进行战斗。虽然野外战中同屏的口袋妖怪数量并不多，但是热热闹闹的打斗让人很有玩《无双》那种“一骑当千”的感觉，而且那些敌方的口袋妖怪们虽然攻击意识并不是很强，但也会根据自己技能的特点来进行各种远距离和近距离的攻击。



巨大BOSS战

游戏中的BOSS体型巨大，而且血量和攻击力都非常高。虽然大体型增加了受攻击的面积，但是其攻击范围也相应地增大，如果不讲求打法而硬拼的话，很容易被打败。而这些战术，则体现在对BOSS攻击方式的掌握上，比如BOSS施以前方攻击就绕到其背后打，如果是周身范围攻击就在其出发招准备动作时离开。其实，这也是老牌3D动作游戏中非常常见的一种打法。



大混战

除了区域战斗外，玩家还可以进入竞技场，用自己的口袋妖怪参与到大混战之中，在限定的时间内生存到最后并打倒其他口袋妖怪便可胜出。



合作与对战模式

这一作有个很贴心的设定，就是最多允许三个玩家组队去打大BOSS。除了这种合作以外，还可以在竞技场进行对战——值得一提的是，玩家可以把自己选定的口袋妖怪存储进Wii遥控器里，然后让自己的口袋妖怪在其他玩家的游戏中参与对战。

某种意义上说，本作称得上是家用机《口袋妖怪》在NGC版的《竞技场》和《XD》之后的第三款大制作，而开发厂商Ambrella也藉此证明自己不仅仅是小游戏专业户，虽然因为Q版形象以及取消了培养要素让游戏玩起来有些快餐化，但激烈的战斗以及不断战斗收集中强化的队伍，还是让本作获得了很大程度上的认可。也正是因为此次出色的表现，下一作才被赋予了极其重要的战略价值。



口袋妖怪不可思议的迷宫 前进！炎之冒险团·出发！岚之冒险团·目标！光之冒险团

机种	Wii	发售	2009年8月4日
开发	ChunSoft	类型	RPG



“《口袋迷宫》系列”的家用机版，同样基于第四代《口袋妖怪》制作。本作有三个版本，三个版本中登场的主角口袋妖怪属性都与其版本名对应，炎为火系，岚为水系，光为电系。游戏中口袋妖怪也采用Q版风格，满足条件还可以出现叠罗汉式的合体攻击。

很多“惟一”的《口袋迷宫》

这一作非常特殊，特殊到有很多惟一，下面说几个特别明显的：

・惟一的三个版本同时发售的《口袋妖怪》游戏。

・到笔者完稿时，此作尚是惟一的一款家用机版《口袋迷宫》，与此对应的则是惟一在Wiiware上提供下载购买的《口袋迷宫》。

・惟一没有发售实体版的《口袋迷宫》。

・惟一没发行海外版的《口袋迷宫》。

・惟一的Q版风格（《大家的口袋妖怪牧场》风格）的《口袋迷宫》。

・惟一的主角不是人类所变的《口袋迷宫》。



493种全登场

前作的《时之探险队·暗之探险队》以及资料篇《空之探险队》中，493种口袋妖怪并没有完全登场，本作终于将493种口袋妖怪全部收录了。也算在第四世代的《口袋迷宫》中填补了玩家心中的一个遗憾。



三个版本的区别

既然分版本，那么必然要有差别，而本作的版本和游戏中可选用主角的属性相对应，每个版本可以选择9个，不过这9个中也不全都是与该版的属性对应，比如《炎》版的咪咪兔，《岚》版的利欧鲁和小忍兽，以及《光》版中的喵喵、可达鸭和波克比。与三个版本对应的据点也各有不同，《炎》版是口袋妖怪村，《岚》版是口袋妖怪海滩，《光》版则是口袋妖怪花园。



叠罗汉

叠罗汉是《大家的口袋妖怪牧场》中的一个有趣的设定，而这个设定被采用同样形象的《冒险团》继承下来，不仅可以叠加起来，还可以进行叠罗汉攻击。而通过叠罗汉，还可以让队伍中的口袋妖怪学到自身无法学到的技能，包括升级技能、学习机技能、遗传技能和教学技能。不过这个设定在之后《口袋迷宫》的续作中并没延续下来，反倒是在《超级口袋妖怪大乱斗》中得到了继承。



异色口袋妖怪系统

异色口袋妖怪系统最早在《金·银》中出现，在"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"中，这个设定也已经在变色龙店主身上实现了，但其他种类都还没有。本作则将异色系统全面放开，不仅如此，本作的异色系统还有特殊的好处——基础的满腹度达到200！这是其他任何《口袋妖怪》游戏中异色口袋妖怪游戏都没有的特殊待遇。

版本间的互动

本作的三个版本在同一台机器上是有数据互动的，而体现在游戏中，就是版本数量决定了可招募的同伴数量以及仓库数量，当拥有全部三个版本时，最大的同伴招募数量达到了552只，而仓库也可以存放1000个道具。这种基于网络下载到主机硬盘内的数据互动，其实也是《口袋迷宫》乃至整个"《口袋妖怪》系列"的惟一一次。

口袋妖怪 心金·灵银

机种	NDS	发售	2009年9月12日
开发	Game Freak	类型	RPG



《口袋妖怪 金·银》的NDS重制版，系统规则都采用第四代标准，同样是一款旧瓶装新酒的作品，游戏中登场的锯齿耳皮丘是系列中首款特殊形象的口袋妖怪。原作中的捕虫大会、愤怒湖事件、双大陆等俱在，又增加了大量新的动画和音乐。



游戏没有沿用《钻石·珍珠》和《白金》的引擎，而是重新开发，让城都大陆更加明亮漂亮，重制BGM的音色也更加丰富。此外还增加了口袋全能大赛、漫步系统、计步器联动、战斗开拓区等新要素。

玩家的期待与官方的暗示

在Pokemon公司推出《口袋妖怪 火红·叶绿》并大卖之后，玩家中关于《金·银》移植的大讨论就从没停止过，从GBA时代一直讨论到NDS时代。而官方似乎对此也早有了解，所以也给期待中的玩家们以种种的暗示，比如在《白金》中，城都的人气馆主蜜柑登场，而在2009剧场版《阿尔修斯 飞向超越的时空》中也出现了《金·银》的三个初始口袋妖怪。一切都在向玩家透露：期待，即将成为现实！



有一种移植叫重制

有了以上的官方暗示，《心金·灵银》在推出时便也在很多玩家的预料之中了。很多玩家都认为，这款移植制作会是用《白金》的引擎重新做一款《金·银》。





然而一旦玩上游戏之后就会发现，不用说比 GBC 平台的原作，即使是相比《白金》,重制版《心金·灵银》简直称得上是面貌全新，整个游戏世界都更加明亮。而与这个全新世界相对应的，是游戏配乐的音色大为丰富，配乐种类也大幅增加，游戏中颇具历史的槐树镇、钟之塔在古色古香的配乐中烘托得异常有氛围，而笔者有幸的是正巧在傍晚时到达塔顶，在一片晚霞之下看了飞舞枫叶中歌舞伎姐妹们的绿寿之舞，进而凤凰在非常急促的古典风格的战斗音乐中登场……那一刻笔者的震撼，绝不亚于在原版《金·银》中第一次见到游戏中夜晚来临之时。

可以这么说，在此之前，很多人都没想到 NDS 版《口袋妖怪》的画面音乐表现还有如此提升。而且游戏不仅仅是音乐画面上给予惊喜，更加丰富的系统也让本作不愧于良心移植。而就是从这作《口袋妖怪 心金·灵银》开始，"重制版"这个词便也被提了出来——以重制的态度来移植游戏，当是厂商移植的最佳态度。

在城都的遗迹目睹新奥神兽诞生

这是一句很绕的话。而从头说起，即是藉由与2009年剧场版《阿尔修斯 飞向超越的时空》的互动，第四代最后的一只口袋妖怪阿尔修斯也终于解禁。而带着这个阿尔修斯去遗迹，则会发生剧情，目睹到迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳这三个新奥神兽的诞生，这也是游戏中第一次出现传说中口袋妖怪从蛋中孵化的画面。而这个过程中，新奥的人气冠军希罗娜也会登场。



芳缘三神兽登场

除了年度剧场版相关的阿尔修斯和新奥的时空破裂世界三神，芳缘的陆海空三个主神也会在本作中获得，虽然没有新奥三神那么炫的入手过程，但是对于玩家、尤其是从第四代开始玩的玩家来说，这也是非常值得高兴的。



特定形象的锯齿耳皮丘

一般来说，口袋妖怪的形象因为涉及到一整个的种群，所以除非是性别及异色这种同样大批量的改变，否则很难会出现某个很特别的形象，不过锯齿耳皮丘显然是例外。锯齿耳皮丘在2009年剧场版中登场，得名于大耳朵上的一撮锯齿状的毛。而这个皮丘并非是和剧场版直接联动获得，而是带着剧场版赠送的异色皮丘去姥目森林里，然后触发剧情入手。这个皮丘拥有着高压电击这样的强力电系技能，但是基本的种族值在那还是不用指望什么的。而且因为特定形象，所以这个锯齿耳皮丘成为了吉祥物一样的存在，只能在游戏中使用，无法通信交换，也无法进化，在之后也没法传输到第五世代。某些方面有些像初代资料篇《皮卡丘》版里的皮卡丘，但锯齿耳皮丘明显更特殊一些。



劲敌的身分

关于《金·银》的劲敌，一直都是非常有争议的问题，因为他和其他劲敌完全不同，没有任何来头，而其获得口袋妖怪的方式也是盗取而非光明正大地拿到。而在本作中，当带着剧场版获得的雪拉比去姥目森林触发穿越时间的剧情后，便可以看到他在和一个中年男子在争吵，从对话中得知，那个男人是他的父亲，同时也是火箭队的老大坂木。不过他并不认同父亲的做法，坚持用自己力量来让自己变强。而最终，他也获得了博士的原谅。

散步系统

在《皮卡丘》中一闪而过，在《钻石·珍珠·白金》中以特定地点方式出现的散步系统，在本作中再次被发扬光大，此次不再局限于某个地点或某些口袋妖怪，只要是队首的都会跟在身后。不过毕竟地图上的画面有限，有些特别巨大的口袋妖怪，也依然如小动物一般跟在身后。这不仅增加了趣味性，还为口袋妖怪增加了可爱的表情。而作为报答，这些跟在身后的口袋妖怪们还会帮主角捡到装饰品。



树果种植机



树果系统起之于《金·银》，但真正开始发展是始于第三世代。而在这款重制版中，虽然依照原作没有新设大量的树果种植田，但也有树果种植机这种神奇的装置，可以用来种植收获树果——毕竟都是第四世代的游戏，起码在树果获得概率没多大差距的情况下，才能实现公平的对战。

口袋全能大赛

本作新增的非对战的赛事，也是系列继联盟大赛、华丽大赛后，“《口袋妖怪》系列”再度为口袋妖怪们新增的体育类竞技项目，将自己的口袋妖怪与其他口袋妖怪一起比拼速度、力量、技巧、体力和跳跃。每场比赛由三只口袋妖怪参加，比赛结束后，根据成绩可以得到的点数可以换取各种各样的奖品。



口袋漫步者

如果单单从种类上说，口袋漫步者应该是《皮卡丘计步器金·银》之后的第三款口袋妖怪计步器。不过这个计步器与之前的两款皮卡丘计步器的最大不同之处，是与《口袋妖怪 心金·灵银》的关系非常密切。从入手方式上说，口袋漫步者是内置于《心金·灵银》的游戏包装盒之中，并不单独卖；在内容上，需要与《心金·灵银》联动，从《心金·灵银》中传入口袋妖怪，“口袋漫步者”中才有可用的口袋妖怪，然后才能去做收服口袋妖怪、寻宝等事情。

这款计步器中同样有与步数挂钩的瓦特数的设定，而游戏中对草丛进行探测正是消耗瓦特数。而在不同的地图路线中，还可以碰到不同的口袋妖怪，因为这里面的战斗并不涉及到种类及技能，因此鲤鱼王也可以担任作战主力。而最后捕捉的口袋妖怪和获得的道具，还可以传到《心金·灵银》中。可以说，这是《心金·灵银》的一大亮点。



【フック付き背面】



【側面】



《心金·灵银》的角色形象

本作虽然是《金·银》的复刻作品，但因为画质和内容的不同，原有的角色形象在本作中也发生了巨大的变化，接下来以介绍形象变化为主。

男主角



►《心金·灵银》的官方设定图，依旧是反戴帽子的经典形象。在本作中他有了默认的名字“小响”，而原版《金·银》中没有默认名。

►战斗形象

▲战斗的背影。

小响

女主角



►《心金·灵银》的官方设定图，白帽红衣蓝裤的打扮，取代了《水晶》中的克丽丝而作为本作女主角。

◄战斗形象

▲战斗的背影。

琴音

NPC

大木博士



▲游戏开篇介绍的形象，原先的白大褂在这里变成了西装。



◄官方设定图，年轻有为的口袋妖怪博士，是大木博士的晚辈。

空木博士



光圣

◀喇叭芽之塔中的住持，在本作中有特殊的造型。

艺妓

◀在凤凰和露琪亚栖息地也会出现的艺妓姐妹。因为画质提升的关系，身上的和服看起来更加华丽了。

水树

◀衣着华丽、傲气十足的披风男。

红

◀在白银山登场的最强训练师，也是初代主角。造型和以往相比差别不大。

劲敌

小银

◀▶历代劲敌中惟一的坏小子，但本性还算是比较善良。

火箭队

首领・坂木

▶在游戏中只露过一面，形象与以往相比，多出了一顶礼帽。

干部・兰斯

◀“回眸一笑”的动作，看上去颇有反派魅力。

干部・拉姆达

◀擅长易容变装的拉姆达，其相貌有点猥琐。

干部・阿波罗

◀身材修长，看上去有些冷酷的阿波罗。

▶颇有女王范儿的雅典娜。

干部・雅典娜

◀▶形象和第三世代几乎同出一辙。

火箭队队员

道馆馆主

▶官方设定图，服装和发色变成了更接近天空的青色。

桔梗道馆・隼人

◀战斗形象

桧皮道馆・阿笔



◀官方设定图，与《金・银》相比看起来长大了许多。

▶战斗形象

黄金道馆・小茜

◀官方设定图，保留了一如既往的甜美造型。

▲战斗形象

槐树道馆・松叶





▶战斗形象

▶官方设定图，看起来不像以往那么不修边幅了。

湛蓝道馆・四岛



◀官方设定图，能轻松单手扛起杠铃的大力士。



▲战斗形象

浅葱道馆・蜜柑



◀官方设定图，依旧保留了夸张的羊角辫。



▶战斗形象

丁香道馆・柳



◀战斗形象



◀官方设定图，比以往多了条围巾，看起来更加严厉了。

烟薰道馆・伊吹





▶战斗形象

▲官方设定图，和她哥哥阿渡一样对披风有着特殊的偏好。



▶官方设定图，换上黄色衬衫后看起来更成熟了，但标志性的“针缝眼”还是没有变。

尼比道馆・小刚



▲战斗形象



华蓝道馆・小霞





◀战斗形象

◀官方设定图，造型回归了《金・银》中的“泳装+外套”的样子，看起来成熟多了。

枯叶道馆・马志士



►官方设定图，与《金・银》全副迷彩装相比，上半身换成了军绿色背心。



►战斗形象

玉虫道馆・艾丽嘉





◀官方设定图，依然是彬彬有礼的娴熟美丽形象。

►战斗形象

石竹道馆・杏子



►官方设定图，装束变成了黑红两色。



◀战斗形象

山吹道馆・娜姿



►官方设定图，发型和着装发生了极大的改变，更具有御姐气质了。在《黑2・白2》中她还客串当过口袋坞的演员。



◀战斗形象

红莲道馆・夏伯



▲战斗形象



▲官方设定图，换上了一套老年绅士的打扮，和过去的白大褂形象有很大的差异。

常磐道馆・小茂



►官方设定图，比以往的形象看起来少了几分斗气，看来他已经逐渐学会如何去关爱口袋妖怪了。



◀战斗形象

联盟天王、冠军

本作的联盟和原作相同，但因为过去了三年时间，所以四位馆主换了三个，原本的龙系天王渡在本作中晋升为冠军。

超能系天王・伊月



►官方设定图，假面装束看起来没有以往那么邪恶了。

◀战斗形象

毒系天王·阿桔


◀战斗形象


◀官方设定图，比过去看起来更加刻板严肃。


▶官方设定图，背对着玩家的坐姿看上起气场十足。

格斗系天王·志霸


◀战斗形象

恶系天王·卡琳


◀官方设定图，看上去没有以往那么显老。


▲战斗形象

冠军·渡


▶官方设定图，披风看起来协调了很多，不再像《金·银》中那样看起来像只蝙蝠了。


◀战斗形象

◀战斗的背影。

训练师

精英训练师


◀握持精灵球的姿势和服装有一定的变化，发型也更潮了。

大姐姐


▲虽然发型和服装有了很大改变，但挎包上的精灵球依然保留了下来。

怪兽狂


▶COS服装变成了绿色，头上戴的帽子看起来像是大力甲虫。


盗贼

◀标准的小偷模样，因为逃走时太慌张，背包里的精灵球都掉出来了。

空手道王


◀高抬腿的攻击姿态，比《红蓝宝石》版本看起来更有气势。

绅士

▶西服和礼帽变成了深褐色，一手端着精灵球，一手提着小皮箱，与《金·银》的造型相呼应。

魔术师


▶与《火红·叶绿》的造型基本同出一辙，只是颜色换了一下（有偷懒之嫌）。

短裤少年


▶服装变回了第三世代中的黄蓝两色，摆出的POSE很有范儿。

鸟使


▶除了发型之外，其他造型几乎没有改变。

研究员


◀比前作多了红色领带和烧瓶，看起来有几分邪恶。





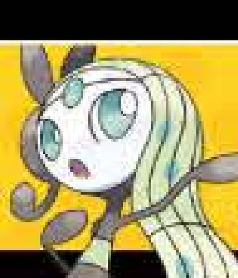
口袋妖怪 钻石·珍珠：精灵搜寻大冒险



机种	APB	发售	2009年9月17日
开发	Sammy	类型	PUZ

《口袋妖怪 钻石/珍珠：精灵搜寻大冒险》是一款培养儿童观察力的游戏软件，儿童需要在限定时间内，在众多口袋妖怪中寻找指定目标并用触控笔指出。如同图画书一般的界面设定能让儿童更好地融入到游戏当中。数量众多的口袋妖怪“齐聚一图”，再加上原作动画主要角色的登场，对于儿童来说本作相当具有吸引力。







口袋公园 Wii 皮卡丘大冒险

机种	Wii	发售	2009年12月5日
开发	Creatures Inc.	类型	A · AVG



本作是一款以皮卡丘为主角的一款动作冒险游戏，口袋妖怪的造型回归了家用机版的3D正统风格。游戏中皮卡丘和朋友们被梦幻传送到了名为口袋公园的地方后，为了化解口袋公园的危机而进行冒险。玩家需要应对游戏、战斗等多种挑战，成为朋友后的口袋妖怪还可以向其借助力量。此外游戏还有拍照、货币等设定。

回归原本 3D 风格的动作冒险游戏



本作虽然在类型上归为冒险，但游戏的动作要素也是相当丰富的，奔跑、跳跃、撞击，都通过Wii的机能得以流畅表现。不过和《乱战！口袋妖怪大乱斗》不同，本作中的口袋妖怪们恢复了正统的设定。而且作为一款第三人称视角的3D游戏，本作也为我们展现了一个非常美丽的口袋世界。

一款没有人类的《口袋妖怪》

前面我们介绍了很多完全是口袋妖怪而没有人类的《口袋妖怪》游戏，本作中再度没有人类登场，一切的故事和战斗都是围绕着口袋妖怪们展开。



故事从邂逅梦幻开始

本作的故事开端中，皮卡丘和小火龙、圆企鹅和菊草叶三个好朋友遇到了梦幻，然而在庆祝活动中，皮卡丘却掉入了地上的一个小洞，来到了一个只有口袋妖怪的世界。而朋友们出于对皮卡丘的担心，也纷纷跳了下来。而后它们被告知：这里名为口袋公园，然而这里正面临着毁灭的危机，需要在口袋公园内找回散落在各处的天空棱镜的碎片，以拯救这个口袋妖怪们无忧无虑生活着的乐园。于是，皮卡丘和朋友们以集齐棱片为目的四处出发，为拯救口袋公园而战。



口袋公园

口袋公园是一个只有口袋妖怪们存在的世界，这里有8大区域：草原区域、沙滩区域、冰山区域、溶洞区域、熔岩区域、闹鬼区域、花岗岩区域以及花卉区域，继承了原作中丰富的地形特征，而每个区域都有领导者经营打理。



▲口袋公园地图

好友列表

本作中收录了包括皮卡丘在内一共193种口袋妖怪（水君是游戏中惟一的传说中口袋妖怪），其中有些需要密码获得。而这些口袋妖怪在游戏中同样有一个类似图鉴的好友列表，成为好友便意味着成为可用的口袋妖怪。好友在列表中为粉色图标，除此之外，还有彩虹色图标的最好朋友，而游戏中的一些最好朋友必须多次挑战，而有一些则依靠自动晋级。虽然设定得很细致，但实际上在游戏中，最好朋友相比好友，并没有什么加成。

技能游戏与景点游戏

技能游戏即是本作中的主要游戏项目，主要是挑战力量、智慧和速度，其中包含了追逐、战斗、捉迷藏、问答测验以及障碍跳。景点在游戏中对应的是迷你游戏。需要支付树果来玩，价格不一。



动画的配音以及无缘动画的 3D 龙 Z

和《皮卡丘频道》一样，本作中所使用的口袋妖怪的鸣叫也是来自于动画而非游戏。值得一提的是，在口袋妖怪动画眩晕事故之后，3D龙及其之后的进化形态都未在动画中出现，因此在本作里出现的3D龙Z，使用的是来自游戏中的声音，和其他动漫声音的口袋妖怪们相比尤为特殊。



口袋妖怪突击队 光之轨迹

机种	NDS	发售	2010年3月6日
开发	HAL	类型	A · RPG



《口袋妖怪突击队》NDS三部曲的最后一作，也是目前为止系列的最后一部作品。这次的冒险地点是在风光秀丽的奥布里比亚大陆，主角将借助神兽的力量阻止黑幕。故事进行中还能看到大量前几作熟悉的角色登场。本作在系统上进行了很大的改良，同时由于制作时间长，登场的口袋妖怪数量也成倍地上升，总共有309种。在玩法和内容上都是系列最丰富的作品。

大改良的助手系统

由于口袋妖怪数量的增加，本作在障碍和消除障碍所需的能力的种类方面都大大增加了。当然最大的变化莫过于精灵助手系统，本作可以自定义配置战斗中的精灵助手。根据属性相克原理，战斗中使用口袋妖怪后发动其自身相应的属性的攻击，相克对手时能够十分有效地进行打击。除了伤害，还会有让对手暂时无法行动的异常状态等等，让玩家在捕获时能够获得很大的便利。此外精灵助手使用后并不会消失，但在发动技能时遭受到了攻击就会立刻离开队伍。

神兽

流程的进行除了需要借助普通口袋妖怪的力量消除障碍外，还可以借助神兽的力量，在战胜神兽后可以获得召唤它们的能力，即为本作的令咒系统。神兽会成为坐骑，带玩家通过许多除了它们外无法通过的地方，或粉碎特定的障碍，从而抵达新的大陆。故事后期更是可以乘坐特定神兽在空中自由地飞翔。



令咒系统

令咒系统是本作的一大特色，以在下屏画纹章的形式来召唤神兽。发动召唤后，画出指定的纹章就能将这些神兽召唤出来。游戏中的令咒多种多样，有些场景内的石碑还隐藏有文章，颇有发掘的乐趣。

4人联机攻关

游戏新增了四人协力攻关系统。在限定时间内共同挑战关卡所提示的目的，最终完成任务获得奖励。在协力模式中玩家还可以共同捕获同一个精灵，大家画出的线会共享也可以互相链接，让捕获的难度大大下降。

登场角色

主角

本次选择好性别后，另外一个性别的主角会成为主角的搭档，在后期两人会共同行动并和敌人战斗。主角的身分是受博士派遣而来解决问题的专业突击队员。



男主角



女主角

尤克里里皮丘

◀主角的搭档，特点是会弹尤克里里琴。在游戏的初期和主角相遇后，以某个事件为契机，成为了主角的搭档，并开始和主角一起行动。

口袋妖怪突击队



辛巴拉教授

◀捕获陀螺的发明者，依旧是突击队联盟的最高技术顾问。今次得知黑幕的动向后派遣主角前来解决问题。



伊麻奇

◀负责突击队联盟通报任务的角色，和博士一样，也是系列作品中的常客。



布卡

◀奥布里比亚地区惟一的木匠大师。为了查看岛屿上口袋妖怪的样子而和主角们相遇。



达鲁克

▶奥布里比亚地区的突击队员，正义感强，拥有为家族和口袋妖怪着想的善良之心。



蕾拉

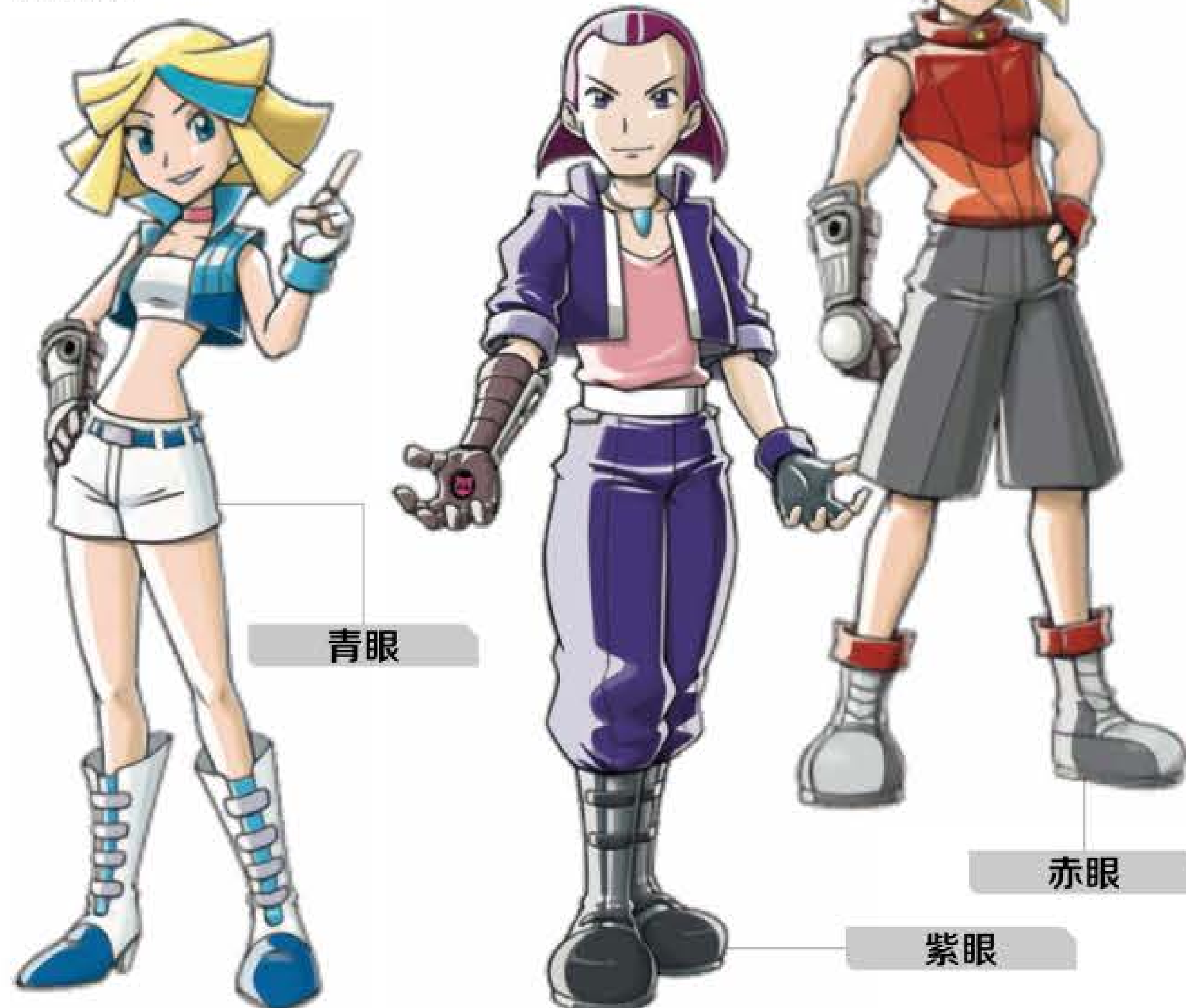
◀一流的考古学家，达鲁克的妻子。经常埋头于研究而闭门不出。

帕涅玛

▶达鲁克和蕾拉的女儿，喜欢机械并拥有很高超的技术。为主角的捕获陀螺的性能提升出了很大的力。

口袋妖怪绑架队

初期的敌人，经常出没的犯罪组织，有三名领导人。





茶会

本作的黑幕，由四个老人组成的世界性盗贼组织。这次雇用了名为绑架队的专门捕捉口袋妖怪的黑暗部队来帮忙实现他们的计划，而他们的最终目的是夺取世界并获得不老不死的力量。



爱德华

巡回奥布里比亚地区的医生，因热心而得到众人的喜爱。但其真身是茶会的首领，在得知了这个地区的传说后召集了以前的同伴来计划共同夺取世界，操纵的口袋妖怪竟然是超梦！



艾克斯

彩虹岛居住的樵夫，茶会四人组之一，



玛吉克

在米罗达岛为孩子们表演的魔法师，茶会四人组之一。



朵雷斯

时尚的妇人，也是茶会四人组之一。曾经的变装名人，而指挥的口袋妖怪则是非常搭配的百变怪。

口袋妖怪大转盘

机种	ARC	发售	2010年
开发	BNGI	类型	ETC



口袋妖怪大转盘是由BNEI在2010年投放的投币类街机游戏，玩家需要在框体的上部入币口投入一枚硬币，而经过特殊设计的出币口和转盘上带有落币口的透明漏斗会让硬币在掉落到转盘之前维持着竖直滚动状态，所以到底会落在哪一格的悬念也会随之而增大，玩起来特别有趣。硬币落在转盘的10个奖励区域中的一个后，会经过一个扫描器，游戏机随之就会扫出玩家的得奖结果。这种街机有两种型号，分别是黄色和蓝色，其中黄色的获奖区域更大，但是代价是奖励的奖品价值较低，而蓝色的机型虽然获奖区小，但是奖品价值高。







第五世代

第五世代有一大特色，就是本世代的开篇作品和前一世代都推出在同一平台上，所以如何做得能让玩家在同平台上有深刻的跨世代感，是非常考验厂商的。而本世代的资料篇也非常特殊，以续作型资料篇的形式登场，同样在伊宿大陆，但剧情完全不同且增加了新的地点以及新的要素。虽然正统作品依然出在NDS平台，但衍生作品大多数都推出在3DS上，部分小游戏还在智能手机上推出。家用机上也首次在Wii U上出现了高画质版的《口袋》……整体上说，这一世代因为处于主机跨代时期，所以游戏的类型依然沿袭了前一世代的丰富性，并有了《口袋妖怪+信长之野望》这样的合作型创新之作。

口袋妖怪 黑・白

机种	NDS	发售	2010年9月18日
开发	Game Freak	类型	RPG





大概是NDS的战斗力太强，以往的《口袋妖怪》都是出在新的掌机平台上，而2006年《口袋妖怪》第四世代开始后，4个年头的周期已经过去。于是口袋妖怪公司将守时放在了第一位，在同样的NDS平台上，接连诞生了两代《口袋妖怪》的正统作。本作的舞台是以纽约为原型的伊宿大陆，全新的口袋妖怪、全新的角色都是体现本作的创新要素，活灵活现动起来的口袋妖怪们以及系统上的进一步改善，让战斗的节奏更加流畅，音乐画面上也比《心金・灵银》再进一个档次。全新的游戏一扫之前人们的担心，新的口袋妖怪时代，在未进入新掌机平台的情况下，提前到来。



▲《黑》和《白》的限定版NDSi。

开发故事：做一款与以往截然不同的《口袋妖怪》

之前四个世代的《口袋妖怪》，分别登陆于GB、GBC、GBA和NDS四个平台。但NDS的人气实在太高，而此时Pokemon公司便也面临一个前所未有的挑战——在第四世代所在的NDS平台上，继续开发第五世代。提出这个想法的，是作为第五世代开发总监的增田顺一，尽管玩家普遍认为这是由于新作周期的关系而继续出在NDS平台上，但增田顺一却称：NDS的市场占有量很大，大到突破了1亿台！



石原恒和：顾虑与挑战

相比增田顺一的乐观，从初代就负责开发现场管理的的石原恒和对于第五世代与前世代同平台，则有另一种看法。石原坦言，之前每作在新世代开篇的《口袋妖怪》都在新主机上开发，从客观上看自然是起到给该世代掌机霸主地位加码的重大作用，因此虽然压力相当大，不过有一大好处，就是可以大刀阔斧地在新平台上投入新点子，换句话说，新平台本身就是一个极大的新意。而继续在NDS上开发，虽然可以沿用此前第四世代的素材，但如何凸显第五世代的特色，这让久经磨练的石原恒和也顾虑重重。尽管在同平台做多世代作品的事情在游戏业界非常常见，一般的解决方式就是在维持大体世界观框架不变的情况下，设定全新的剧情、角色和音乐。但《口袋妖怪》的世代开篇之作若不给玩家以巨大变化之感，那么很可能就是“逆水行舟，不进则退”了。该如何做？增田顺一提出的想法，让他茅塞顿开……



增田顺一：用破坏开始制作

增田顺一是跟随田尻智一起打拼过来的Game Freak元老，最早是以音乐制作人的身分加入到《口袋妖怪》的制作中，后来在人手紧缺时又兼起了程序员，在之后的作品中担当了顾问、总监助理、游戏设计、剧本等职务。从《红宝石·蓝宝石》开始，增田开始担任游戏的总监，还是GBA游戏《螺旋破碎机》以及《心金·灵银》的制作人……总之是很全面的一个人才。而这样的经历使得增田顺一的想法也非常活络，因此在接受第五世代开发总监的任命后，增田顺一提出的是：从破坏开始。毕竟破旧才能立新，才能在NDS上做出与前代完全不同的《口袋妖怪》出来！为此，增田顺一准备了200张左右的计划表，这些计划表所涉及的要素方方面面，甚至涉及到游戏中如何过桥这样的细节。



把NDS的机能挖掘到底！

在前面《口袋妖怪》诞生的篇章里便提到，游戏主机虽然不像电脑那样可以通过更换元件来升级，但是却可以在其有生之年内多次被发掘潜力。NDS便是这样一款主机，之前在《心金·灵银》中，玩家们便已经见识到了那个明亮又充满各种丰富音色的口袋世界与《白金》的不同，那么在《心金·灵银》之后，NDS还有潜力可以挖掘吗？Game Freak用实际行动给了我们答案：能！

战斗画面的全程动作

相比以往作品，《黑·白》在画面上的最大亮点便是口袋妖怪们全程都动了起来，和以往作品中出现瞬间动几下便静止不同，这次口袋妖怪们不仅一直在动，而且动作相当丰富，比如愣头蜥蜴的“提裤子”、达摩娃娃缩成球、艾雷特的举臂挑衅……种种丰富的动作不一而足，而且动的不仅仅局限于本作的口袋妖怪，当把前作的口袋妖怪传过来后，会发现依然有丰富的动作，即便是扇动翅膀，岩石特性的化石翼龙也和普通的飞鸟类型口袋妖怪也有极大的差异。这样完全动起来的画面，加上优化后而大大加速的菜单切换，使得本作在战斗中的节奏大大加快。若是玩惯了《黑·白》再回头玩《心金·灵银》，能明显感受到战斗节奏上的差异。这些流畅的动作是以组来进行的，当这一组动作完成之后，便循环从头开始，如若在动作组完成的定格画面时结束战斗，被打倒的口袋妖怪也会维持这个形态掉落到画面之外，也让人印象非常深刻。



风格一新的配乐

除了完全动态的画面，音乐也是本作的一大亮点，笔者作为普通玩家很难辨别《黑·白》的乐器相比《心金·灵银》是否有增加，但所用乐器的丰富度完全不差，音乐风格则由于舞台改到遥远的大陆而发生了极大的变化，甚至战斗音乐的风格也做了改变，战斗中不同情况下有不同的节奏，像道馆战中甚至加入了胜利在即的专有音乐，令战斗的投入度大为提升。傍晚在乡桥甚至会听到带着浓浓乡愁的歌声，这在整个系列也是第一次做到。



顺便说一下，增田顺一除了在1999年的《口袋妖怪运动场》中担任顾问外，其他参与的《口袋妖怪》历作作品，无论在什么职位，都同时从事着作曲。2006年庆祝《口袋妖怪》10周年而在日本举行的4场《口袋妖怪生日音乐会》上，增田顺一不仅是作曲，更担任了指挥。可以说，前四代一路沿袭下来的系列正统作品的经典音乐风格，是增田顺一之前十多年来的最大成绩。

而在这次“用破坏开始制作”的信念之下，作为总监及作曲的增田顺一，首先便破坏了自己之前一直延续下来的风格，也正是这种魄力，才使得与前世代同在NDS平台的第五世代的开篇之作焕然一新。

杉森建：元老刹车者

大概是因为长着一张一直到中年还给人很平易近人感觉的娃娃脸，所以增田顺一经常出现在Game Freak乃至Pokemon的重大活动中。不过对于同僚来说，增田顺一其实是个很顽固的家伙——倒不是固守成绩，如果在成绩上顽固我们也就不可能在《黑·白》中听到焕然一新的《口袋》音乐了。增田顺一的顽固体现在他对信念的坚持上，而作为游戏开发的总监，这种对信念的坚持却让手下发过不少牢骚。就连长久的合作老同事杉森建，在《黑·白》的大刀阔斧的变革上都有些抵触，不过随后还是选择了信任。



不过同为元老，杉森建也不是无条件地跟着走，在面对增田顺一各种大胆的提议时，杉森建始终坚持着“不跑题”的原则，一旦发觉某些改动大到背离《口袋妖怪》的最初本意，杉森建便担当起了刹车者的角色。

机能束缚下的“向初代致敬”

虽然NDS的机能再度被挖掘，而画面和音乐也都让人再度耳目一新，但是不可回避的是，战斗中我方口袋妖怪的背影，也恢复了久违的、初代特有的大马赛克风格。对此，有人认为是在向初代致敬，其实即便是真的致敬，这也是无奈之举。在这全程动态之下，一直到3DS平台，拉近的背影才一定程度上解决了马赛克问题。



黑与白的反差交融

说本作向初代致敬，当然不仅是因为马赛克背影，事实上在本作刚公布的时候，致敬一说便出现了。因为本作和初代一样，回归了颜色做版本副标题。回归是回归，但细心的话会发现本作的版本名和对应的口袋妖怪是反的。《白》版的主神是黑龙泽克罗





姆，《黑》版的主神是白龙莱希拉姆。不用说封面口袋妖怪没有回归初代的初始口袋妖怪做版本的设定，就连颜色都是反的。所以说在向初代致敬的表象之下，本作走的还是破旧立新的路线。

依然是集思广益下的怪物设定

《口袋妖怪 黑・白》新增的口袋妖怪数目多达156种，整个一周目中出现的口袋妖怪都是全新设定，而前世代的口袋妖怪仅仅在广告、牌匾、化石展览等处出现，所以焕然一新之感可以说是体现在《黑・白》的方方面面。而在怪物设定中，作为主要负责人的杉森建，依然采用集思广益的办法，让设计部门的17名员工提出自己的想法和创意。这些设计人员不少都是自小的《口袋妖怪》粉丝，因此有了这个机会，便都展现了出来。在人设方面，大家自然是去街上观察流行要素。而口袋妖怪上，则去动物园、水族馆等地方去启发灵感，生怕落后于人。一方面要做得新颖，一方面又要看起来像是口袋妖怪，虽然有难度，但是大家的热情都很高涨。

经过大家集思广益、最终筛选出的156个口袋妖怪经过杉森建的绘制后，以全新而又熟悉的姿态展现在了我们的面前。



▲眺望鼠和奇拉米的设定稿。

全新风格片头

相信不止笔者一人在第一次打开《黑・白》时看到开场动画，会认为自己买错了游戏、或者厂商把别的游戏压进了《口袋妖怪》的卡带中，因为片头竟然是一个古典风格的加冕仪式！无论是事先官方透露出的消息，还是玩家以往对"《口袋妖怪》系列"的一贯认知，都很难想象这会是《口袋妖怪》的开头。因为这一作《口袋妖怪》，记载了一段尘封于黄沙与海底之下却又流传于民众之间的古老传说。



▲乍一看以为游戏打开方式错误……

双劲敌设定

本作中，给玩家设定了两个劲敌，一个是男孩子切林，口袋妖怪知识非常丰富，在冒险中作为朋友还会给玩家提出很多建议；还有一个则是眼镜少女铃，虽然天然呆的性格让老爸非常不放心，并对其外出强烈反对，但铃坚持着自己的信念，最终也和主角以及切林两个好朋友一起，在旅行中实现了成长。



▲主角与两个劲敌联手。

第一个道馆的属性是？

按照系列的设定，除非是坂木或小茂那样的牛人，会在道馆中使用多属性口袋妖怪，一般的馆主乃至天王，都是主攻一个属性。而本作中的第一个道馆，玩家面对的却是水、火、草三个属性。不过他们并不会全部出战，而是派出克制玩家所选口袋妖怪属性的那一个，而玩家则可以去梦之遗地领取一只反克馆主属性的猴子。总之，这个道馆的属性虽然不确定，但却足以让新玩家对属性相克印象深刻。



草丛双打与多人对战

起之于《红宝石・蓝宝石》的双打系统，在本作中再次得到了扩展，那就是在深色草丛中，会和野生口袋妖怪进行双打战斗，而且连音乐都是专有的。相比和野生口袋妖怪的双打对战，本作更大的特色是引入了多元对战，即三对三，三个口袋妖怪组队对阵对方的三个的齐上阵规则，也有三个同在场上但通过转动轮盘每回合单独出战的轮盘对战。配合与之相关的距离和轮盘规则，以及新增的特性，让本作的战术再次迈上了一个新的台阶。



新特性与隐藏特性

作为第五世代开篇的《黑・白》，增加了41个特性，与《钻石・珍珠》的增幅不相上下。这些新增特性中，不乏毒暴走、热暴走、全力攻击这样进一步提升攻势的特性。此外还进一步增加了用对方攻击来强化自身的食草、正义之心这样的特性。而对于对战影响更大的，则是隐藏特性系统的加入，不仅之前世代的口袋妖怪们藉此获得了新的特性和新的战术，诸如干旱、求雨这些原本主神才有的特性也因为隐藏特性系统而加入到了普通的九尾和蚊香王的身上，这更使得天气战的重要性得以大幅提升，挖沙和沙之力则更为经典的沙尘天气加码。此外仅能用一次但加成威力巨大的宝石类道具，也能配合道具使用后能力加成的特性及技能，游让戏再增新战术。



▲佐罗亚克的特性：幻影。

技能与特性配合的新战术

除了特性影响，《黑・白》中一些全新的技能以及技能的变化，对战术的形成影响也非常大，比如种子机关枪和冰柱针的单发威力由10提升到25，横冲直撞和花瓣之舞的威力由90提升到120，飞膝踢从100提升到130……而与这些种种增益对应的，则是自爆和大爆炸取消了之前让受攻击者防御减半的效果，实际等于削弱了威力。如果把这些技能结合特性，就会很明显地发现，这些变化都是在鼓励玩家多多尝试新的战术，而不要拘泥于以往根深蒂固的战术打法。

进化辉石：新的防守选择

虽然《口袋妖怪》从第四世代技能类型和属性分化、到《黑・白》天气战的热门，让游戏对战更倾向于进攻，但在防守战术上也在不断做着加强，比如《黑・白》，同样是借由永久雨天的作用，四世代加入的特性湿润身躯的盾牌口袋妖怪在雨天下便更加难以撼动，各种异常状态都可以消除不说，即便被打掉体力，也可以通过睡觉恢复并且立刻在特性和天下之下恢复过来。而第五世代对防守加入的更重要的一项要素，则是新道具进化辉石，这个道具可以让没有进化到最终形态的口袋妖怪获得1.5倍的两防加成，这对于那些原本就防御很高或者原本在最终形态后又追加新进化形态的口袋妖怪，都有了新的用武之地——不过有得也有失，虽然进化辉石让口袋妖怪的两防提升了1.5倍，但却无法再携带其他道具，所以这其实也是给了众玩家们一个多样的选择：原有的战术并未打破，但有了新的可以考虑。



改变了作用的摇草

摇草最早出现在《钻石・珍珠》，通过口袋雷达来实现；本作中的草依然会摇动，不过不需要任何道具，有时行走在路上就会发现路边的草在摇动，而去摇草的草丛，便会出现塔本奈、电飞鼠这些比较珍稀的口袋妖怪，而与摇草对应的则是水中的漩涡。可以说，《黑・白》的摇草甚至不算是《钻石・珍珠》的延续，只是草丛摇动这个地图效果保留下来而已。



全新的C齿轮系统

C齿轮是《黑・白》非常大的一个变动，在这个系统之下，首先玩家可以实现随时随地交换口袋妖怪，而这也是增田顺一对新作做出的一个重大改变，即使在洞窟里迷路也可以随时随地去交换，而且不限队伍里的，连电脑箱的也一样交换。之所以有这个设定，是因为本系统有一个红外探测功能，当开C启齿轮时，附近如果有同样开启C齿轮的《黑・白》玩家，就可以彼此识别甚至交换——这个功能我们非常熟悉，就是3DS的邂逅通信，不过那个时候3DS还没上市。

虽然很前卫，但这个功能也面临着耗电的问题，NDS并没有后来3DS那样强大的待机节电功能。而Game Freak也专门进行了测试，在开启无线通信和关闭通信的情况下，前者耗电差不多是一倍以上，对于长时间在外游玩的玩家，始终开启通信状态必然会遭致抱怨，最终，C齿轮给加上了开关。



当然，对于玩家来说，除了日常的通信和交换，C齿轮还有一个极其重要的作用，那就是连接高端连接岛和梦世界。

高端连接岛



高端连接岛位于伊宿大陆的中央，地图上看是个精灵球的形状。而进入这里的方式只有一个，那就是通过C齿轮进入。进入之后，可以从这里进到其他玩家的游戏中去，通过做任务获取各种效果的幽谷之力的同时，也让自己高端连接岛的大树长得越发茂盛。而且通过高端连接岛，还可以去别人的黑之城或白之森中将潜藏在里世界的人们拉到自己这里来。而这里还有一个重要作用，那就是进入上方的树林，可以获得梦世界带回的口袋妖怪。

让全球玩家连接的PGL系统

如果说C齿轮的红外功能以及高端连接岛是属于本地联机的一大强化，那么全名为口袋妖怪全球联接的PGL就是针对所有玩家所开放的网络了。这里的功能非常之多，包括下载排名、下载口袋音乐剧场音乐等等，而其中被应用最多的，仍然是梦世界……

五世代最大特色——梦世界

在前面的总结中连续三次提到了梦世界，足见其地位之重。梦世界是针对第五世代的网络系统和隐藏特性系统所设的一个从属于PGL的网页，跟随PGL一同在《黑・白》的发售日开启。

在设定之初，增田顺一也为电脑端与NDS端的设定苦恼不已，其中主角的设定尤其头疼——电脑端的主角该设定成什么样？而口袋妖怪在电脑端的世界是否该说话……不过如今的制作人毕竟已经经验丰富，短暂的头疼之后，便决定将电脑端设为和NDS端完全不同的世界，这里只有口袋妖怪，口袋妖怪们也许会在这里吐槽自己的主人等等。而在构筑这个不同的世界时，杉森建正在绘制的梦纳给了增田顺一启发，便将这个世界设定为口袋妖怪的梦中世界。

梦世界中可以与其他玩家交换道具，可以用道具装饰自己的房子，还可以在这里种植树果。而要说最吸引人的，就是可以通过玩迷你游戏获得拥有隐藏特性的口袋妖怪的梦之岛了。最开始时的梦之岛有三个区域、6个网页迷你游戏，后来官方进行了多次更新，可以到达的区域以及迷你游戏的数量也都越来越多，而可获得的隐藏特性口袋妖怪也越来越多，《黑2・白2》发售后还增加了对《黑2・白2》的支持。除了隐藏特性，根据游戏成绩还会获得掌握特殊技能的口袋妖怪。总之，梦世界是贯穿整个第五世代的重要系统。

虽说梦世界看起来似乎应该算是一款独立的游戏，但是和《心金・灵银》的计步器“口袋漫步者”一样，都是依赖于原作的。2013年10月12日，《口袋妖怪X・Y》全球同步发售，意味着第六世代的到来，尽管梦世界并不支持与第六世代的联动，但是官方仍给玩家三个月的缓冲和准备时间，运营到2014年1月14日16时才关站停服。至此，伴随了玩家整整一个世代的梦世界，终于随着时代的更迭而关闭。



更多的双版本特色

《黑·白》称得上是迄今为止六个世代以来双版本区别最多的一作了。不仅有特有的登场口袋妖怪以及对应的版本神兽，更有黑之城与白之森这样的设定，这两个场所是不同版本的相同地点，黑之城是一座似乎长年笼罩在夜色之下的都市，街道中不乏可重复挑战的训练师；而白之森则是一座落叶翩飞的美丽森林，这里的人们在草丛中散养着来自其他地区的口袋妖怪。而这种前所未有的设定也只是表面，如果玩家疏于和这两个设施中的人打招呼，那么这些被冷落的人们便会逐渐退回到里世界——一个自己看不见，但是其他玩家可以通过高端连接来到自己这里的世界，而那些退居于里世界的NPC们便可以被其他玩家邀请走，而自己同样也可以去其他玩家的里世界去邀请NPC来到自己这里，让自己黑之城和白之森再度恢复生机。

除了黑之城和白之森的特色外，在双龙市，不同版本不仅音乐不同，连馆主都不一样，这不仅再度开创了系列双版本区分的一大史无前例，其中的少女馆主还光荣入选动画主角。



以纽约为原型的新大陆

和前四作以日本地区为原型的舞台设定不同，本作的舞台原型选到了美国的纽约，而选择纽约，也是增田顺一的主意。增田顺一在《口袋妖怪》10周年之际在日本的四个地区举办了四场演唱会后，非常希望能去纽约举办音乐会。纽约是一个来自世界各地的人们所聚居的一个地方，文化上兼容并包，也非常符合增田顺一"打破旧设定"的信念。在这个异国的地区，整个游戏所展现出的文化氛围都让人耳目一新，大到连接城市之间的大桥以及飞云市这样系列中首次出现的大都市，细节到运动场中的橄榄球和篮球这美国两大热门运动，以及各种肤色的人们和完全重新绘制的训练师形象，无不让玩家感觉——来到了一个与以往完全不同的地方。甚至连日版标题，都用"黑"和"白"的英文的片假名而非日文或日文汉字，以突出这个舞台的异国特色。

然而在《口袋妖怪》最为基础的世界观——人类与口袋妖怪和谐共存的设定上，却依然没变。很显然。系列最为本质的乐趣，还是不能丢的。



不同文化体系风格的初始口袋妖怪

在文化多元化的大框架下，体现多种文化交融的设定在游戏中几乎随处可见。而其中最具代表性的，就是玩家从博士那拿到后便一起冒险一起成长的初始口袋妖怪。当进化到最终形态后，三种口袋妖怪便展现了其不同的文化背景。其中火系的炎武猪参照了中国赫赫有名的武将张飞，无论是火炎状的胡子还是身上的花纹，都有鲜明的中国传统特色；水系的大剑海獭，其四肢及头部的甲壳都颇有日本武士的风范，而大剑海獭的剑也并非是头上的角，而是藏在前肢的外甲中；藤王蛇进化之后则弥漫着高贵的贵族气息，无论是模样还是花纹以及装饰，都颇有欧洲古典规则的风范。中国的猛将、日本的武士、欧洲的贵族，三种不同文化体系在初始口袋妖怪的设定中便得以交融。



"全年龄向"的设定

全年龄这个词儿在游戏领域，很多时候代表着儿童向甚至低幼向，毕竟非全年龄向的往往都包含着或多或少的儿童不宜的要素。而对于《口袋妖怪》这种长期瞄着儿童市场并形成广泛共识的游戏来说，全年龄向则意味着不仅要吸引小玩家，也要吸引很多成年玩家——那些在小时候便玩《口袋妖怪》的老玩家们。我们在谈《钻石·珍珠》发售时说过，当时的排队场面是20多岁的年轻人和10岁左右的孩子一起排队，场面虽然让人欣慰，但增田顺一这些制作人却依旧有危机意识，他们清楚，能留下来的青年玩家除了有着未泯的童心外，同样也有一种情怀甚至一种惯性。

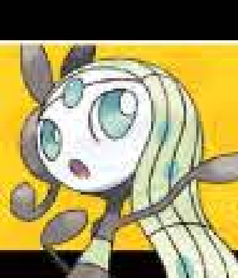
然而成年人能一直维持童心终究是少数，情怀和惯性看不到摸不着，随时会因为某些外在因素造成的压力而消失。所以在对《黑·白》进行大的框架设定时，增田顺一很重要的一个目的，就是真正地用游戏留住老玩家，而不单单是靠情怀。向初作致敬的一些设定便明显是针对十多年前玩《红·绿》的老玩家。而仅仅打情怀牌是不够的，所以在人设上，《黑·白》的变动也足以称得上是前作未有。



相比前面四个世代，《黑·白》的主角虽然依旧戴着帽子，但是身体特征上已经完全不再是10岁的孩子，而是接近于20岁的青少年，女主角的身材配以T恤和热裤完全称得上性感——虽然非常讨好青年玩家并不出意外地引发了热议，但是似乎也给动画制作方出了难题：从《超世代》开始，动画的女主角便全部由当世代的女主角担任，在经历了与小智同龄的小遥和小光后，新的动画如果让小智和一个大自己很多岁的性感姐姐一同去旅行，似乎也不大合适。最终动画制作方索性也跟着游戏开发者们一起"向初代致敬"，从游戏中选择少女馆主爱丽丝做女主角。

除了人设，游戏还首次在日版中加入了汉字，此前因为考虑到日本小玩家的汉字识别问题而一直使用假名，此次则加入了汉字选项，如果是汉字识别率很高的青年玩家便可以选择汉字，尚不识多少汉字的小孩子则可以继续使用假名。

同样的"全年龄向"的设定还体现在剧情的设定上，虽然剧情依旧是单线，但是反派势力已经不是简单的恶人，复杂的设定，让N成为了人气极高的反派角色，甚至可以说，N本身只是一个被反派利用的善良人。





连接情怀与新感觉的天箭大桥

《口袋妖怪 黑·白》有多重视连接，在前面C齿轮部分都已经说过了，而游戏中还有另外一种连接，那就是连接着之前的“熟悉”与本作“焕然一新”这两种不同感觉的天箭大桥。

在流程到天箭大桥之前，虽然游戏的画面、音乐、口袋妖怪这些都是新的，但游戏的感觉其实还是熟悉的，老玩家甚至可以不用任何参照就可以往前走下去：在自家的镇子、去研究所获得初始口袋妖怪、和劲敌切磋、在草丛中与初期的口袋妖怪战斗、穿过虫系口袋妖怪出没的森林……

然后过了森林之后再过了天箭大桥，便感觉到了本作的明显不同之处，首先就是这座大桥实在是太宏伟了，加上大桥下层不断驶过的大卡车和桥下驶过的轮船，以及3D缩放效果配上画面和音乐的气氛渲染，让玩家没法不惊讶于这个全新的体验。而这只是一个开始，在过了大桥之后，玩家到达的又是一个系列中前所未有的大都市——飞云市。



以解救口袋妖怪为目的的反派势力

其实到了第五世代时，我们可以发现，历代的反派势力设定中，除了前两世代的火箭队坏得有些简单粗暴外，后面的无论是岩浆团、海洋团，还是银河团，都有自己的理想和理念。其中海洋团是为了守护口袋妖怪的大自然，岩浆团则是维护人类的主导地位，银河团更是试图通过破旧立新来改变世界。而《黑·白》的反派等离子团也有自己的目标，那就是将口袋妖怪从被人类的束缚中解救出来。

回到最初增田顺一所说的“从打破旧设定开始”，我们不难想象，这是一个直指《口袋妖怪》系列”十多年来玩家间经常热议的话题，那就是口袋妖怪之于人类，到底是不是奴役和对战工具。而在游戏中，一些持有同样怀疑的人们加入了名为等离子团的组织，以解救口袋妖怪为目的，从训练师们手中夺取口袋妖怪。

其中等离子团的头领N的说辞尤其让人无可辩驳。而在之后的冒险中，N也用实力和行动证明了他对理念是真正付诸于行动而非空谈。不过有理想有行动的N始终只是一枚棋子，在最后当N光明磊落地失败并承认主角的理念时，贤者之首的凯切斯露出了真正的面目……而在一切真相大白之后，N也终于认识到自己理念中的悖论，便享受起被口袋妖怪包围的感觉，继续自己新的梦想去了。



季节设定

《金·银》首创了真实时间制、昼夜和星期系统，《钻石·珍珠》则把昼夜细分为清晨、白昼、傍晚、夜晚四个时段。到《黑·白》，又加入了四季系统，《口袋妖怪》的世界观设定，和现实又走近了一步。不过这也仅仅是设定，如果真像星期那样随着现实中的一年四季来改变，那么游戏中很多设定便都要玩家苦等很久了。所以游戏中的每个季节都设定为一个月，这样玩家只要留心，在半年之内便可以到达基于季节系统所设置的全部地点并获得相应的道具。而为了配合这个系统，除了各种相应的地点外，游戏还设计了专门对应季节变化而拥有四种形态的四季鹿以及进化的芽角鹿。

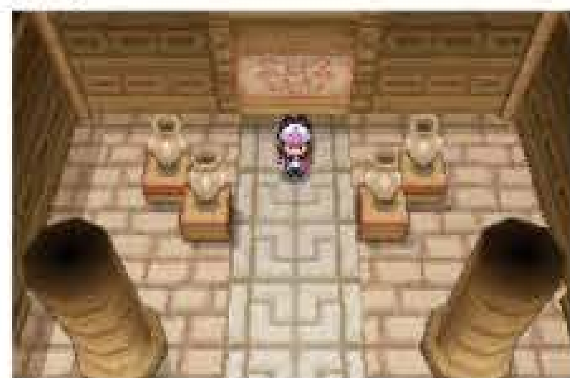
把藏品变为用品：无限技能机

技能机是从初代开始一直保留至今的设定，而在《黑·白》中，技能机系统被做了一个极大的改变，那就是和秘传机一样可以无限次地使用。而之所以做这种改变，是因为增田顺一等制作人们发现玩家们的收藏爱好，道具只要能不用就不用，比如最初期获得的伤药，虽然过了初期基本就没多大用处，但很多玩家仍然是习惯于留下来。伤药这种道具不用就不用，但技能机不使用仅仅拿来收藏，却并不是制作人们想看到的，毕竟设计技能机的初衷，就是让玩家们可以有更多的配招选择，可有些玩家舍不得用那些来之不易的技能机，倒也不难理解。所以在这作中，索性让技能机也变成无限使用，尽管商店中的售价贵了不少，但游戏中刷钱并不算太难，更关键的是一次购买终身受益。所以说无限技能机，其实也是Game Freak对玩家心理把握下的一个改变。

地下古城与海底遗迹

《黑·白》沙漠中的地下古城设定，乍一看有些像《宝石》版沙漠中那座沙塔，但进入之后就会发现，这里其实埋葬的是一座远古时代指挥龙的英雄所建造的都城，古城里金碧辉煌，建筑也颇有古典风格，在最深处还供奉着被认为是太阳神的烈火蛾。此外，古城入口外化作达摩形态如同雕塑一般守护着古城的达摩狒狒、古城中出现的人类亡魂所变的假面亡灵、沙漠中出现的图腾般的辛波拉，都很让人对这个埋藏于黄沙之下的远古文明浮想联翩……

除了沙漠下的古城，涟漪湾下还有沉没于海底的遗迹，这个遗迹是一个古代的王的陵墓，而陵墓中的文字翻译却非常难，首先是海底遗迹里面如迷宫般曲折而很难待长久，更重要的是，遗迹中一如既往地使用了古代的符号文字，而由于以美国为舞台原型设计的关系，这些符号文字对应的都是英文，所以想要翻译首先要将遗迹中的文字翻译成英文……仅仅这些也是不够的，在后来的《黑2·白2》中我们可以得知，古代人写字是和现代反着的，所以破译难度更加大。以至于在日版《黑2·白2》中加上了日文注解，起码别因为太难理解而让玩家彻底与这段历史记载失之交臂。



口袋音乐剧场

口袋音乐剧场位于雷文市，在这里可以充分领略到本作音乐上的出色。虽然在设定上和华丽大赛有些类似之处，但是对口袋妖怪本身的技能和战术并没有太多的要求，加上对主线剧情的影响几乎为0，所以口袋音乐剧场在游戏中，更多的是为玩家提供迷你游戏般的休闲娱乐。



战斗地铁

战斗地铁便是《黑·白》新增的挑战系统，尽管看似和战斗塔类似，但却也有颇多的规则和玩法。比如单打、双打、普通列车、超级列车等。而黑白车长，也因为其颇为个性的设定，而获得了不小的人气。



两个女博士

博士的开场讲解是系列每作都有的传统，即便在增田顺一要求大改变的设计框架之下，这个设定也仍然保留。不过本作的博士首次以女性的身分登场。

除了引导玩家进入游戏世界的阿良良木博士，本作还有一位真菰博士，相比阿良良木那种充满自信的御姐风范，真菰更多地是给人以天然呆的感觉。和阿良良木在口袋妖怪的研究课题不同，真菰专注于梦境系统的研究——尽管在游戏中真菰出场的次数并不多。但因为每次都出现在梦世界中，所以真菰很可能是与玩家接触最为频繁密切的一个博士了。



口袋移动装置

这个设定是将第四代的五个版本《口袋》中的口袋妖怪单向传输到《黑·白》的系统。和第三代到第四代的两个端口的读取传输不同，第四代和第五代的游戏载体都是NDS卡，所以传输也需要另想出一番新意，而这一作的传送方式，是通过两台NDS（3DS也可以）来实现：即两台机器互相通信后，插有第四世代的机器从插有《黑·白》的机器上下载一个迷你游戏，而通过玩这款迷你游戏，就可以将捕捉到四世代口袋妖怪传到《黑·白》中。

体现在游戏中，就是由真菰的妹妹松露所研发的口袋移动——果然是天才的姐妹呢。



人气冠军乱入

新奥冠军希罗娜的人气非常之高，因此即便到了第五世代，舞台切换到了远离前几作的伊宿大陆，我们还是可以于春夏两季在涟漪湾看到希罗娜，并与之对战。虽然是乱入，但是冠军的名头可不是虚的，如果没有充分准备，那么在这里，将重新领略到希罗娜那攻守兼备的战术之强大。



幻影的霸者

从第四世代获得配送船票收服达库莱开始，Game Freak在这种特别口袋妖怪的剧情设定上下了非常大的功夫，以至于我们在从收服达库莱的梦中醒来、或者穿越时间看到小银与父亲坂木明确表态之后，都会回味很久。而作为比游戏先到来的佐罗亚和佐罗亚克，也在游戏中享受独立的剧情。尽管在迷路森林中就感觉里面的餐车有些奇怪，但最后真正收服佐罗亚克后不仅餐车和人消失了，连整座森林里都变得空荡荡的，也不免让人有些怅然所失之感。



大桥上消失的少女

带着点恐怖和诡异气氛的超自然事物总会引起人们、特别是孩子们的害怕和好奇，大概正是因为了解到孩子们这一点，所以整个系列中都时不时地弄出些喜闻乐见的“闹鬼事件”来撩拨玩家的神经。而从第四代那让人纠结无比的豪宅石像之后，在《黑·白》中，Game Freak再度给玩家留下了一个悬念，那就是奇妙大桥上的一个少女，竟然眼见着消失了……关于这个女孩，大桥东北的休息之所的一个大妈会提到，说在修建奇妙大桥时，的确有一个女孩带着她的凯西在这附近玩。许多多善意的玩友猜测是凯西把少女传递到别处去了。但这么简单似乎就有些故弄玄虚了，而在对增田顺一关于《黑·白》大桥的访谈中，增田顺一则给了一个含糊但又确切的回答：72%的概率是幽灵……



全新的联盟挑战

这一作的联盟挑战还是很出乎人意料的，首先是这一作的联盟变成了四天王的房间可以直接进入而不是前四世代的按照顺序逐个挑战，而且战斗前与天王见面的方式也都让人印象深刻。

当打败四天王来到了冠军这里，却发现冠军竟然被反派的N给打败了……在玩家挑战冠军时冠军已被打败，这在系列绝对是头一次，而接下来虽然王城的出现以及在王城内的冒险，几乎都让人忘了自己在挑战联盟，直到打败幕后元凶凯切斯，一周目结束，自己的队伍也没像以往那样被登录……



二周目游戏才刚刚开始

这话是很多《口袋妖怪》老玩家的口头禅，因为对于积累多年的老玩家来说，通关只是一番游历，真正要做的是二周目才完全开放的全国图鉴以及与之对应的收服、收集以及选种、育成、对战研究这些几百小时的事情。而在开发《黑·白》时，增田顺一也提到了这句话，而且不仅提到，还给做到了游戏中。所以我们在挑战联盟冠军时，才会突发意外，而一周目游戏的结束也并非是以往自己和共同成长口袋妖怪们登录入殿堂的画面，因为一直到通关还没有和冠军真正交手。

到了二周目，会发现二周目不仅剧情要素比例相当大，联盟也恢复了正常，并且向玩家敞开大门——如果通关后贸然进去挑战，就会被提升到70级左右的天王和冠军们揍得非常惨。不过完成了其余要素的冒险后自己的主力队伍也达到的70级时再来挑战，便会发现战斗非常激烈，而冠军阿迪克此前败给N也是事出有因，并不等于他是个有名无实之人……总之，在二周目打败阿迪克之后，玩家才会迎来真正的殿堂登录。

大概是最方便的练级

说到练级，就不能不说本作中的塔本奈。塔本奈在游戏中的地位被设定为队医，和吉利蛋、乐蛋一样，打败后经验值多得有些夸张的。而塔本奈不光是某个特定训练师持有，在路边有塔本奈出现的地方，也可以通过反复刷步数出现摇草而让它出现，甚至体育馆中还有专门使用塔本奈给玩家送经验值的。总的来说，本作在练级上还是非常方便的。



理想与真实：双子英雄建国传说

在伊宿大陆，有远古流传的双子英雄建国传说：古代的巨龙帮助双子兄弟创造了古代伊宿国家，人类和口袋妖怪都过上幸福的生活。然而兄弟两人却在真实与理想的追求上出现了巨大分歧，追求真实的哥哥与崇尚理想的弟弟为了争论谁才是正确的而开始争斗。一同跟随兄弟两人的巨龙也在此时化身为了两部分，来到追求真实的哥哥身边的是白阳口袋妖怪莱希拉姆，而来到崇尚理想的弟弟身边的则是黑阴口袋妖怪泽克罗姆。兄弟二人打成平手，而后代的战争还在继续，终于，泽克拉姆和莱希拉姆用闪电和火焰毁掉了古伊宿。之后，莱希拉姆与泽克罗姆又为人类们和口袋妖怪们将伊宿地区重建了起来，希望重建后的伊宿的人们，能够正确地与口袋妖怪相处。



《黑·白》的角色形象

主角

透也



▲战斗形象



▶《黑·白》的官方设定图，造型回归了初代主角"正戴帽子"的风格。

▲战斗时背影

NPC

阿良良木博士



▶官方设定图，御姐风范的美女博士。



▶战斗形象

▶战斗时背影

透子



▲官方设定图，气势不输给男孩子的活泼少女。



▲战斗形象

▶战斗时背影

Game Freak · 森本茂树



◀《口袋妖怪》系列的主程序员，曾设计过梦幻，游戏中采用了和男性上级训练师相同的形象。

Game Freak · 西野宏二



▶《口袋妖怪》系列的主策划，因为体型的关系，被很多人当作卡比兽的原型。在游戏中的形象是同样大腹便便的登山客。

摩托手 · 查尔斯



▶为玩家介绍新对战方式（轮盘对战或三打对战）的训练师，在动画中有不少戏份，不过在游戏里却没有特殊形象。

劲敌

切林



▶官方设定图，文质彬彬，具有丰富口袋妖怪知识的少年。



▶战斗形象

▶战斗时背影

铃

▶官方设定图，看上去有些粗心，但性格却很坚强的少女。



▲战斗形象

等离子团

等离子团首领 · N



◀官方设定图，一副居高临下的冷酷笑容。

▶战斗形象

等离子团首领 · 凯切斯



◀官方设定图，穿着绘有神秘图案的长袍。



▲战斗形象

等离子团团员





▲《黑·白》版本的等离子团成员，装束打扮有点像中世纪的骑士。

爱之女神 · 巴贝娜 & 和平女神 · 海莲娜



▶由凯切斯抚养长大的少女，参加了N的加冕仪式，也是N为数不多的好朋友。



▶在《黑·白》游戏片头动画中出现的巴贝娜和海莲娜。

黑暗三人组

等离子团首领・N





▶对凯切斯忠心耿耿的特工三人组，早期曾有著名的传言说三叶道馆三兄弟就是黑暗三人组，但最后被官方辟谣。

▲战斗形象

道馆馆主

三叶道馆・丹特





▶官方设定图，服务生打扮，留着青草般发型的草系训练师。

▲战斗形象

三叶道馆・波多





▶官方设定图，同样是服务生打扮，发型像火焰的火系训练师。

▲战斗形象

三叶道馆・科恩





◀官方设定图，训练水系精灵，发型像流水的服务生小哥。

▲战斗形象

七宝道馆・雅洛安





▶官方设定图，身材高大魁梧，使用普通系口袋妖怪的黑人大妈。

▶战斗形象

飞云道馆・阿迪





▶官方设定图，使用虫系精灵的文艺青年。

▶战斗形象

雷文道馆・嘉米蕾





◀官方设定图，身材纤细高挑，是伊宿人气非常高的模特。

▶战斗形象

程萌道馆・亚坤





▲战斗形象

▶官方设定图，牛仔装束的强壮大叔。

风吹道馆・芙萝





◀官方设定图，身穿天蓝色服装的红发少女。

▶战斗形象

雪华道馆・哈切克

▶官方设定图，热衷于戏剧表演的冰系训练师，也曾在口袋坞中出演过电影。

▲战斗形象

双龙道馆・爱丽丝





▶官方设定图，稚气未脱的龙系训练师，夸张的发型令人过目难忘。

▶战斗形象

双龙道馆・沙迦





▶官方设定图，不苟言笑的白发大叔，虽同为龙系训练师，但性格和爱丽丝截然相反。

▶战斗形象

联盟天王、冠军

鬼系天王・式御





▶官方设定图，与鬼系口袋妖怪气质不大相符的可爱少女，同时也是一位小说作家。

▲战斗形象

恶系天王・基玛





◀官方设定图，气质有点像吸血鬼的没落贵族公子。

▲战斗形象

超能系天王・卡特莉亚





▶官方设定图，发型夸张的超能力大小姐，曾经是石兰的雇主。

▶战斗形

格斗系天王・郎布





◀官方设定图，体魄强健的黑人男子，是冠军阿迪克的徒弟。

▶战斗形象

联盟天王、冠军

冠军·阿迪克

►官方设定图，云游僧模样的大叔，发型颇似他的代表口袋妖怪烈火蛾。



▲战斗形象

对战地铁首领

上行

◄对战地铁的首领之一，服装以黑色调为主，看起来有点像是机器人。



►战斗形象

下行

►相貌与上行几乎同出一辙，是上行的双胞胎弟弟，服装以白色为主。



▲战斗形象

训练师

精英训练师



▲男性训练师的造型中规中矩，但女性训练师的双马尾辫颇具特色。

空手道王

►扎实而又潇洒的马步姿态，比第四世代的姿势看起来更加自然。



超能力者

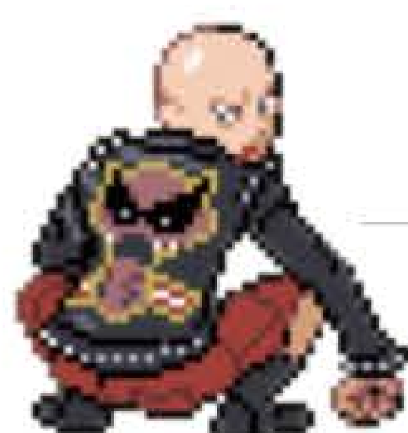


▲服装变成了上白下紫的颜色，站立姿势更加帅气。

绅士

►变回了第三世代中的装束，但身材更瘦削且脖子上多了条白围巾。





光头暴徒

◄体型比前作瘦了一大圈，黑色衬衫背后的图案是霸王鳄鱼。

短裤少年

►换了一身橘红色装束，看起来有点中学生的感觉。





钓客

◄服装变成了黄绿色调，看上去更像是中年人。

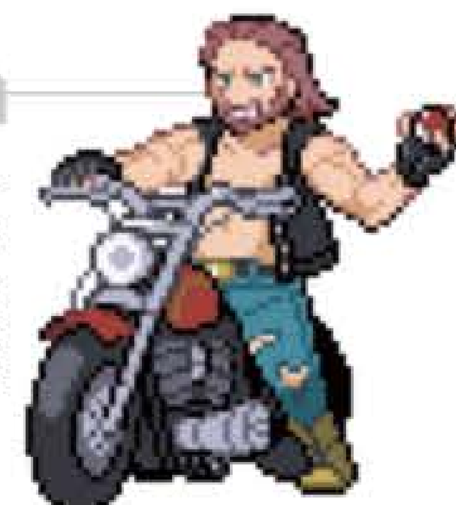
研究员

►男性研究员的形象没什么变化，女性研究员则是“长发及腰”的美丽大姐姐。



暴走族

►形象比以往看上去更加强壮狂野，和以往游戏中的“日本暴走族”有很大的不同。





迷你裙

◄上衣和裙子换成了浅色，看起来十分清凉。



登山客

►保留了第四世代的“胡子大叔”设定，右手打招呼的动作看起来更和蔼可亲。



泳裤男

◄泳裤男的入水前热身动作，看起来相当专业。



巡逻员

►变成了西方人的警察叔叔，看起来有几分凶狠。

刚下课的学生

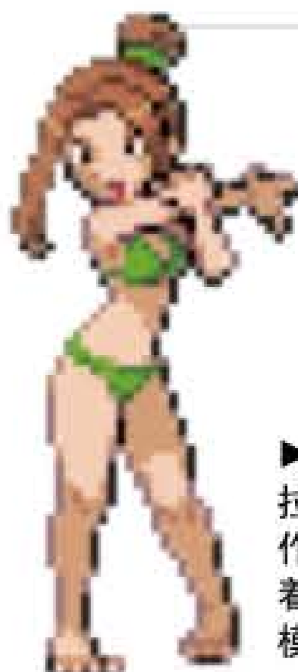


▲聪明伶俐的男女小学生。

口袋妖怪迷



▲正在和孩子玩游戏的夫妻俩。



比基尼姐姐

◄正在做热身运动的比基尼姐姐。

双胞胎

►背靠背手拉手的动作，长相和着装依然一模一样。





大小姐

▲帽子上系着粉色缎带，头发变成了褐色。



富家少爷

◄背身站立回头的姿势看起来有些高傲。

对战少女

►一身中国功夫装束的少女，长长的黑辫子看起来萌点十足。



阳伞姐姐

►从身上的雨衣和雨靴装束可以看出，她的这把伞应该是用来遮雨的。





口袋妖怪培育家

▲形象看起来更像是正常的培育家，男孩负责打扫，女孩则提着一桶食物。

口袋妖怪突击队员



▲一身红色牛仔装束，精灵球系在他们的套绳上。



服务生

◄与前作造型差别不大，裤脚变得宽松许多。

女服务生

►制服变成了黄白色调，精灵球没有放在菜盘里而是托在手中。



自行车手



▲女自行车手变成了站在自行车旁，手扶车把的动作。

贵妇

▶戴着小礼帽、身穿淡粉色大衣的老年贵妇人。





工人

◀从事矿山作业、在调整头灯的工人。

工人（冬装）

▶穿着厚厚冬季制服，正在细心擦拭精灵球的工人。



上级训练师

▶身穿高级黑色风衣的成年男女，比精英训练师看上去更加稳重。





艺术家

◀正在专心画画的老头，身上的围裙沾满了各色颜料。

女仆

▶举止大方得体的女仆训练师。



幼儿园小童



▲虽然幼儿园小童出现在伊宿地区，但装扮看起来依然像是日本幼儿园的制服。

女白领

▶标准的白领职场女性装扮，一手抱着文件夹，一手试图捡起掉落的精灵球。



清洁工人

◀握着拖把正在清洁地板的清洁工大叔。

舞者

▶擅长地板舞的年轻男子，发型很像一些著名的卡波拉舞者。



飞行员

▶身穿航空制服，向玩家敬礼致意的飞行员。



铁道员

◀穿着铁道制服，举灯指挥列车的铁道员。





棒球选手

▶弯腰准备投球的棒球手，手中握着的却是精灵球。



网球选手

◀挥舞网球拍的女子网球手，同样把精灵球当作网球来使用。

足球选手

▶身材魁梧的足球运动员，脚踩的是精灵球涂装的足球。





篮球选手

◀平头黑人篮球选手，手中的篮球同样也是精灵球的红白两色。

橄榄球选手

▶弯下身子蓄势待发的橄榄球选手，戴着厚实的护具。



拉拉队



▲男子拉拉队使用喇叭来助威，女子拉拉队则是用舞蹈和手花来鼓舞士气。

医生

▶穿着淡青色制服，正在用听诊器来检查精灵球的状态。



护士

▶提着黑色医药箱，作为医生的助手出现。



背包客



▲背着沉重旅行包的青年旅行者。

暴走组合

▶由暴走族和光头暴徒组成的双打组合。





上班族・职员

◀忙碌得腾不出手接电话的上班族职员。

上班族・上司

▶上司打扮的上班族，比职员看起来要稳重许多。





面包师

◀端着一盘新烤的面包，笑容满面的面包师大妈。

幼儿园老师

▶跪坐在地上，正在整理儿童玩具的年轻女老师。





乐手

◀演奏着木吉他，有点像是乡村音乐风格的吉他手。



滑稽演员

▶类似于前作小丑的训练师。

布尔乔亚家族











▲类似第四世代中“连胜家族”的性质，形象都借用了其他训练师的造型。

口袋妖怪 TV

机种	WEB/iOS/安卓	发售	2010年11月（网页版）/2013年2月12日（APP版）
开发	The Poemon Company International	类型	PUZ



2010年11月，由The Poemon Company International推出的、可以让用户自由点播“《口袋妖怪》系列”动画的官方应用频道《口袋妖怪TV》正式上线，目前动画系列已更新至最新的《口袋妖怪 XY & Z》，同时还收录了之前推出过的剧场版动画。除了支持网页端游览外，用户还可直接在APP Store或Google Play等移动端应用商店免费下载APP。



口袋妖怪 最佳祝愿：知能教育 口袋妖怪大运动会!

机种	APB	发售	2010年12月4日
开发	Sega Toys	类型	PUZ



世嘉玩具在其自己的幼儿教育电脑Advanced Pico Beena上推出的基于TV版动画《最佳祝愿》的作品，登场的都是动画中小智一行的口袋妖怪，通过简单有趣的各种运动小游戏让幼儿从中获取丰富的知识，非常适合3岁至小学2年级的幼儿游玩。



口袋妖怪拔河大会

机种	ARC	发售	2010年
开发	Banpresto	类型	PUZ

在动画《口袋妖怪 超级愿望》播放期间制作的街机游戏。顾名思义，这是一款让口袋妖怪拔河决胜负的游戏，投币之后，玩家就要连打按键为皮卡丘等人气角色们加油打气，跟对方的一到两只口袋妖怪比拼。不过这个游戏只要玩家投入两枚以上的代币，就必定会处于优势并获得奖励，而赌运气的部分则是在于通过拔河胜利收集印章才能开启的翻卡片小游戏。玩家要看准高速洗牌的过程去翻牌，根据翻出来的数字而获得数量不等的代币。



口袋妖怪卡片 Online

机种	PC/iOS	发售	2011年3月24日
开发	Electrified Games/Sleepy Giant Entertainment/Plexipixel/Inversoft	类型	TAB

一款基于《口袋妖怪卡片游戏》开发的的卡片对战软件。在游戏中玩家可与其他玩家进行1对1的IP互连对战，也可以连接专用的对战服务器与房间内的玩家进行对战。游戏采用了半自动化的对战系统，配合玩家的线下操作可完成一场媲美实体卡对战的游戏体验。



战斗与收服！口袋妖怪打字 DS

机种	NDS	发售	2011年4月21日
开发	Nintendo	类型	ETC

第五代《口袋妖怪》的衍生作品，是款用于熟悉键盘的游戏，尽管听起来趣味似乎比较低，但玩起来却紧张感趣味度十足。而键入速度对战斗的影响以及通过叫声对口袋妖怪的辨别，也让游戏的挑战更加具有技巧性。





刷新“教育软件”的固有认知

在此前，我们曾经介绍了很多经过授权而在PC上开发出的《口袋妖怪》教育软件，几乎无一例外地都有着简单和幼儿向两个特点。此次由任天堂亲自操刀，游戏的感觉自然是大不一样。虽然游戏是靠打字输入，但是融合了战斗和明快的音效，让熟悉键盘的这个过程变得激烈异常，战斗过程也非常紧张。加上特殊战、BOSS战以及剧情，让这款熟悉键盘的打字游戏玩起来也不知不觉就沉迷其中可以说，这是一款让足以让玩家刷新对“教育软件”固有认识的作品。



收集的乐趣

“《口袋妖怪》系列”的收集一直是一大乐趣，这个从NDS版《口袋妖怪方块》中就得以体现出来，是否能收集口袋妖怪，对游戏乐趣的影响不是一般的大，所以在任天堂制作的这款旨在让玩家熟悉键盘的教育软件中，不仅在战斗和画面上下了极大的功夫，收集上也毫不马虎。不仅有专门的图鉴，连口袋妖怪的图案都是专门的。而且收集口袋妖怪的数量还直接和新关卡的开启挂钩，更增加了玩家的挑战动力。



与键盘同捆发售的游戏

和PC自带键盘的硬件特点不同，NDS是没有任何外设的，所以这款游戏中同捆了一个NDS用的蓝牙键盘。此外大概是方便玩家外出方便携带，所以不光有同捆的外置键盘，下屏还有虚拟键盘，不过真在面对强敌的激战中实现快速准确的打字，依靠下屏的虚拟键盘还是有很大难度的。



口袋妖怪立体图鉴 BW

机种	3DS	发售	2011年6月6日
开发	Creatures	类型	RPG

在3DS的e商店推出的基于第五代《口袋妖怪》的观赏型软件，也是3DS平台的首款《口袋妖怪》游戏中收录了伊宿图鉴中的153种口袋妖怪，除了图鉴本身的资料，还可以在各个角度观看欣赏口袋妖怪，并可以更换背景。刚下载完只有8种口袋妖怪，但随着邂逅通信、无线连接以及AR卡片获取等方式，就可以收录更多的口袋妖怪。而且通过AR卡，还可以和现实背景结合拍摄出各种有趣的口袋妖怪照片出来。而作为隐藏数值之一的种族值，虽然依然没有公布具体数值，但也用计量槽表现了出来。



做一个图鉴软件的想法

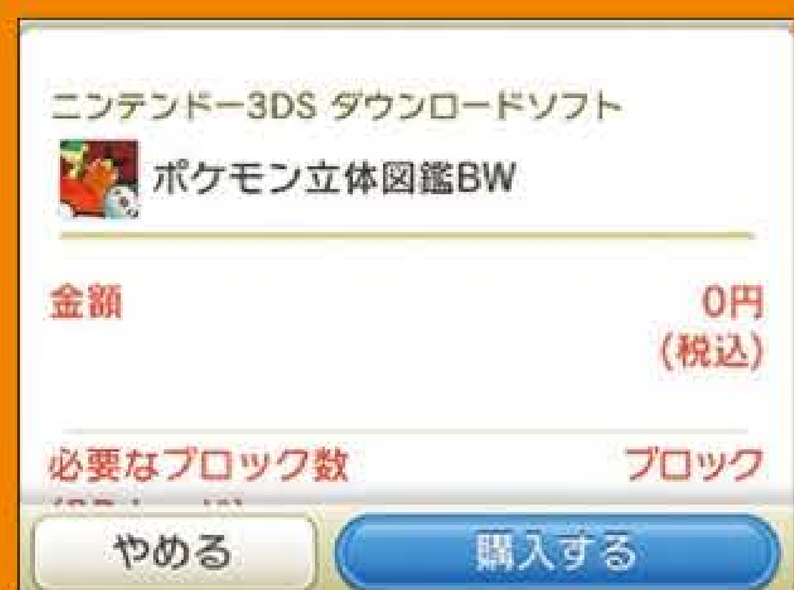
在《口袋妖怪立体图鉴BW》推出之前，民间便有众多有技术的爱好者们通过素材和资料开发出了多个基于正统作品的《口袋妖怪》电子图鉴。而在第五世代，官方也终于有了这个想法，而提出这个想法，正是石原恒和。而作为官方图鉴，除了口袋妖怪们的能力和技能这些之外，还为口袋妖怪们全部绘制了立体的形象以及个性的动作。



▲参与制作的拆本胜则，很早就研究起了AR的应用。

e 商店免费下载：送给玩家的礼物

在最初的制作计划中，有过出百科书《电子游戏百科》经验的石原恒和首先想到的是实体书，不仅够分量、收藏性高，还可以通过大开本来实现大画面。不过想到玩家们外出携带的方便性，就改为了电子版的想法——而最开始时的电子版设想，是把全部的图鉴内容压进3DS卡带中，但接下来就面临着新的问题：当玩家在玩《黑·白》而需要开启图鉴查询时，难道还要换卡？这显然是大不方便，好在3DS主机在内存游戏方面做了大幅强化，并且有e商店方便的网络平台，最终才决定做成e商店免费下载。至于为什么通过e商店来免费下载，石原恒和说这会让玩家有收到礼物的感觉。



链接查阅

《口袋妖怪立体图鉴BW》中采用了大量的链接设定，比如通过口袋妖怪可以查看技能，而通过这些技能又可以查看掌握相关技能的口袋妖怪，然后继续查阅……这种链接查阅的设定在网络时代早已有之，但各位是否记得最初本书中介绍石原恒和时，他所主导的那本早期的《电子游戏百科全书》吗？那个时候石原恒和就已经在实体书上使用了这种链接设定，而这次领衔开发《口袋妖怪立体图鉴BW》，自然会把当年这种“合不上的构造”给应用进来。



3D 形象与动作设计

既然是立体图鉴，那么进行立体形象的绘制便非常重要了，在这次开发中，有30人负责形象上的立体绘制。不过这对于Creatures也不算什么太难的事，Creatures制作立体口袋妖怪建模可谓是历史悠久，早在N64时代和岩田聪的合作《口袋妖怪运动场》时，便设立了专门的“口袋妖怪模型中心”小队，负责3D建模及模型设计。而这次的3D绘制中，也同样有当年N64时代参与3D绘制的人加入进来。

除了3D形象，这个立体图鉴还有一个重要的特色就是2个甚至多个动作，不仅有动作，而且每个都不一样。而这些动作也有5个人专门负责，要求便是展现每个口袋妖怪的个性，所以需要每个都单独设计，而出于这个需要，所以动作设计上的标准也都非常少，以让设计人员能够有最大的自由空间去发挥想象力和创造力。



3分钟下载与多种通信方式的应用

大概是3DS初期对于玩家的下载等待耐心不确定，所以石原恒和给制作团队的要求之一就是：能够在3分钟完成下载。这个要求让程序员们叫苦不迭，因为这个立体图鉴包括了153种口袋妖怪且每个最少有两组个性动作，想在3分钟内完成下载必须压缩容量，但压缩容量也根本没法解决……不过最终这个方案还是得以解决：初期配置16只，在以后则藉由3DS的多种通信方式来增加口袋妖怪的种类：用无意识通信每天接受3个随机的官方配送，通过邂逅通信来让距离相近的玩家们互通有无。无意识通信配送在到达100种左右以后便停止，后面的就都要靠邂逅通信了。



第一个“多国语言”版《口袋》

第六世代的开篇之作《X・Y》采用了七国语言设定，成为首部内置多语言版本的正统作品。之所以加上“正统作品”，是因为算上整个“《口袋妖怪》系列”的话，这款内置六国语言的《口袋妖怪立体图鉴BW》才是真正内置多国语言的《口袋》。这个设定是在游戏开发接近尾声时，由程序设计小笠原博之提出。不仅方便了世界上其他五国语种的玩家，也大大方便了授权生产的公司们拿来查阅口袋妖怪们在其他语言中的名字。



AR功能应用

AR即增强现实，是一种实时地在影像的位置及角度上加上相应图像的技术，任天堂将该功能加入到3DS后，也在主机包装中内置了多张AR卡以供玩家体验。而《口袋妖怪立体图鉴BW》也加入了AR功能，由方案设计拆本胜则负责，早在NDSi时，拆本胜则就将自己在电脑上所做的AR实验给岩田聪看过，也是研究增强现实很久的技术人员了。

而这次进行增强现实的设计，原本是打算给几个人气特别高的口袋妖怪设计，但随后便想到每个玩家都有自己不同的喜好，所以便给全部的153只都设计了AR功能。如此庞大的数目，自然需要专门的绘制，好在AR的识别纠错能力够强，所以这些口袋妖怪，每个都有专门设计、在4×4的格子内做各种排列组合的AR码图案。这个AR码可不止是看起来有趣的设定，更赋予了这个原本用作查询和观赏的软件以极大的乐趣，使用这些口袋妖怪AR码图案，玩家可以玩出各种花样，尤其是结合现实背景以及结合3DS内照片进行合成，更可以让玩家脑洞大开，去做出各种搞怪有趣的口袋妖怪与现实以及其他游戏结合的图案出来。



口袋妖怪 说唱节奏

机种	iOS	发售	2011年6月15日
开发	Creatures	类型	MUG

在移动端游戏刚刚兴起的2011年登录在iOS平台的一款免费的移动端游戏，而其对应的改编题材严格来说不是《口袋妖怪》，而是《口袋妖怪卡片游戏》，所以游戏当中出现的口袋妖怪们也统一以卡片的形式现身。在游戏当中，玩家需要根据画面上方的曲谱点击屏幕，并在高潮部分连续点击画面上方落下的口袋妖怪对应属性符号，玩法简单而有趣。





口袋妖怪卡片 玩法教学 DS

机种	NDS	发售	2011年8月5日
开发	Creatures/ZENER WORKS	类型	TAB

本作是《口袋妖怪卡片 黑・白》“新手包套装加强版”中所附带的游戏，于2011年8月5日发售。整个套装里包含了《口袋妖怪卡片 黑・白》三套新手卡组，以及游戏代币等进行实体卡游戏必备的东西，还有纸质说明书等。这款游戏则是作为卡牌的新手教学说明书推出的，取代了之前的教学DVD。因此游戏内容也是侧重于教学和讲解游戏规则，不过当玩家完成全部教程之后，可以和5个不同的CPU对手对战。此外还有问答、规则辞典等模式，方便新手理解这套卡牌游戏。





超级口袋妖怪大乱斗

机种	3DS	发售	2011年8月11日
开发	Ambrella	类型	ACT

3DS上首款《口袋妖怪》游戏，也是Q版口袋妖怪首次出现在掌机平台。本作是《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作，除第五世代最后三个幻之口袋妖怪外的646种口袋妖怪全部登场。开启3D后有很强的出屏感，系统上则和Wii版前作一样，需要在战斗中收服强力口袋妖怪才能提升能力，而合成进化、技能传承以及野外战、竞技场战、组队战、突击战等丰富的战斗模式，都让游戏的内容非常丰富。



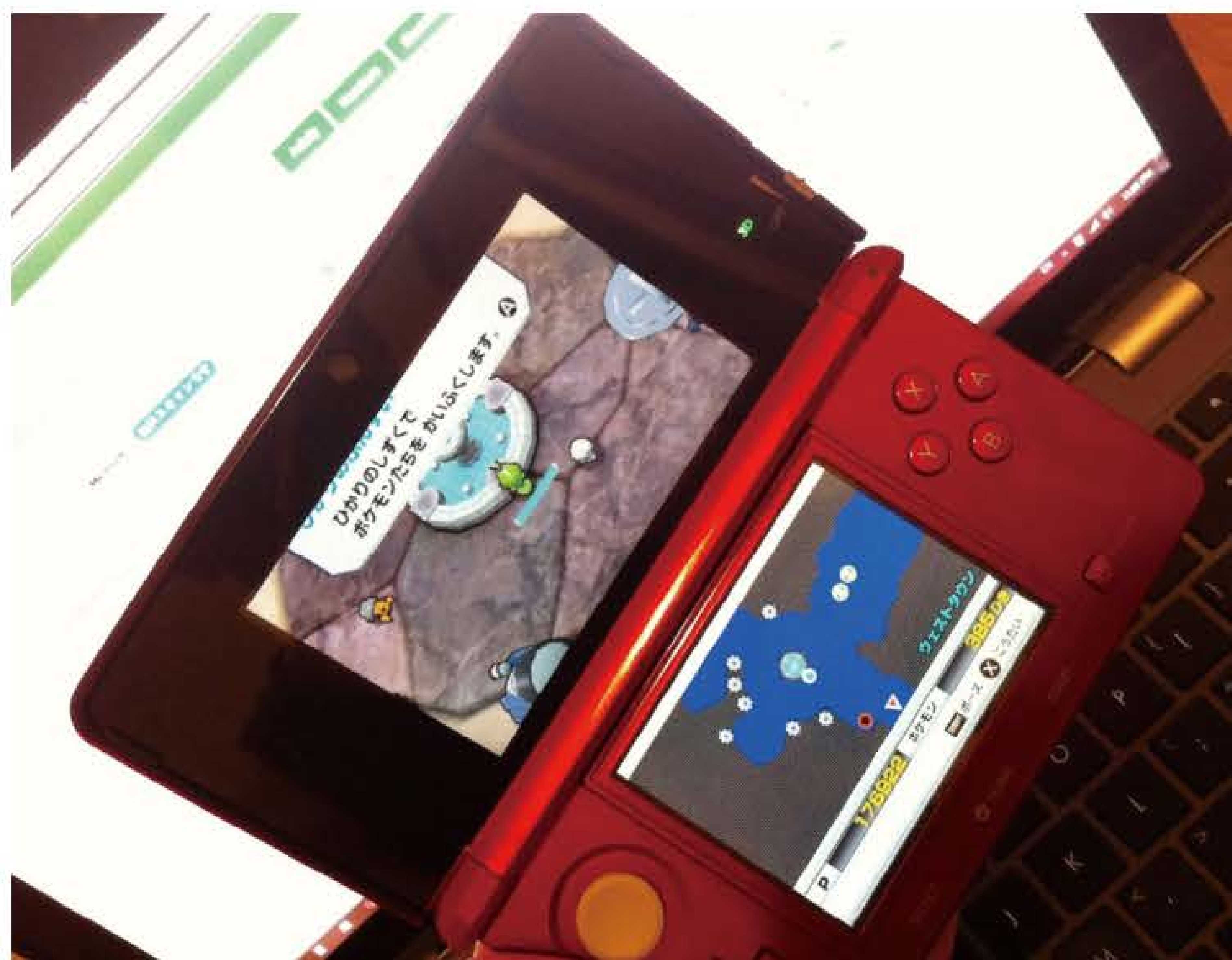


为配合 3DS 降价而延期

《口袋妖怪大乱斗》是“《口袋妖怪》系列”中首个（目前也是惟一）从家用机平台游戏来到掌机平台的衍生系列，激烈的战斗和有趣的怪物设定让前作积累了不小的人气，而3DS平台相比NDS的机能大幅提升，也让《口袋妖怪大乱斗》可以在掌机平台上热热闹闹地战斗一番，所以本作计划于7月28日在更有前景的3DS上发售实体版。

但是3DS此时的境遇并不好，发售之初定价过高、日本东北地震引发的大众娱乐心情集体低落、第三方厂商观望、游戏缺乏、PSP末期强力的大作攻势……都让3DS在发售半年以来处于极其平淡的状态，而在年末，同世代的竞争对手PSV又将到来，可以说此时3DS已处在一个极度危险的境地。于是任天堂宣布在8月11日开始3DS售价直降10000日元，同时给已经购买的玩家进行免费下载游戏赠送上的补偿。而为了配合这次降价活动，原本定在7月28日发售的《超级口袋妖怪大乱斗》也延期到8月11日。而这，甚至可以看成该作对3DS力求崛起的护航之作。

降价的结果就是：3DS立刻恢复了NDS时代的生龙活虎，迅速进入了游戏资源充足、主机销量持续增高的良性循环。而为降价护航的本作，最终也达到了47万的销量。



场所、关卡和城镇

本作的关卡随流程开启，游戏关卡的最大单位为场所（也就是大关），每个场所下有4个小关卡，每个小关卡都有多处名为“区域”的战斗场所，包括有普通区域和特殊区域。小关卡通过后封锁道路的障碍开启，同时可以通过地洞方便地穿梭在城镇和小关卡之间。而场所的特殊区域战通过后则会发生剧情进入下一关。城镇中有各种各样的设施，包括回复和复活的光之喷泉、随机获得技能的技能扭蛋机、交换技能位置的技能交换机、用来兑换进化的兑换屋、提供从其他口袋妖怪处学习技能的传授屋、以及通信设施等等，此外还有实现城镇间瞬移的跳床以及直接到达小关的地洞。



不可思议之屋

区域战的小场地结束时通过跳台，会有几十分之一的概率进入名为不可思议之屋的特殊场地，该场地就是一个房间，在房间里要和多数的敌人混战，尽量用复数攻击技能吧。把房间内敌人全灭后，战斗结束出现跳台，接着进入正常的区域战。

在不可思议之间中，敌人的倒地收服率更高，有特殊称号精灵的出现概率也更高。



组队战与高压模式

游戏中在获得队伍弹射器后，便可以参加3只口袋妖怪出战的战斗。两名同伴除了与玩家控制的口袋妖怪协力作战外，还可以像《大家的口袋妖怪牧场》和《口袋迷宫冒险团》那样进行叠罗汉式合体，也就是本作的高压模式。该模式下三个口袋妖怪同时攻击并共同承受伤害，攻击力也大增，而且即使两个同伴都被打倒也依旧可以发动高压模式，当高压模式结束后，原本被打倒的同伴还会回复一定量的HP继续作战。所以本作的高压模式，可以看做一种非常强力的超必杀，不过只能在组队战中使用，多少还是受到了限制。



突击旗帜与突击战

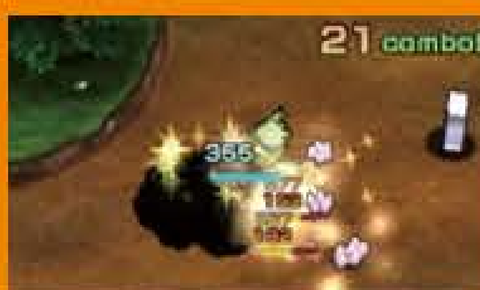
突击战是非常热闹的模式，在获得重要道具突击旗帜后，就可以进行多个口袋妖怪之间的军团大战，比拼的是双方的冲击力。冲击力为参战全部口袋妖怪的强度总和，和单个口袋妖怪的配招无关，普通战就是快速连按A键增加冲击力度，冲击中压过对方就算胜出，反之被冲垮就算败走。此外也有些突击战很特殊，比如最终BOSS，就要根据提示按住A键才能完成最后的冲击。





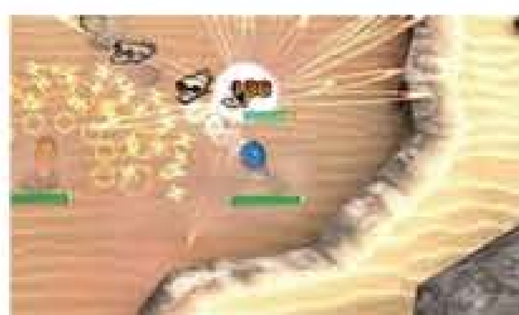
花园战

通关后追加的连续挑战模式，规则和普通区域战差不多，都是打倒BOSS获胜，三条命都倒下算失败。每次连胜都会增5000P的赏金，最多可得到40000P赏金，而连胜数的最大数则是9999999连胜（官方数据）。这也是一条快捷的刷钱途径。



双人合作

多人游戏在前作中便已实现，本作则继承了双人合作挑战。当各自插着《超级口袋妖怪大乱斗》的3DS互相通信之后，就可以在区域中合作了。不过合作仅仅限于区域战，竞技场战、组队战和突击战这三种特殊区域战斗都不支持双人联机。而战斗时两个角色的生命是共用的，靠近被打倒的伙伴可以给伙伴回复HP，只要不是两个人的口袋妖怪都被打倒战斗就不会结束。而当出现被打倒后的敌人成为倒地的娃娃时，谁先接触到就算谁收服——不过也不用担心会引起争强，战斗结束后还有把口袋妖怪玩偶作为礼物送给联机朋友的设定。


▲和朋友一起挑战吧！

邂逅通信的福利与通融

游戏的邂逅通信设定为3DS机主所经营的玩偶店，而邂逅成功则以店中来了客人表示。通信成功会发生购物并增加金钱的事件，而邂逅通信成功的同时，还会留下客人（邂逅玩友）的资料卡片，最多可以保存30张，满足条件时，对方的口袋妖怪还会以“助手口袋妖怪”的身分出现在我方的游戏中，在区域的入口处可以见到，并会和我方的口袋妖怪一同行动，不过区域挑战完成后，助手口袋妖怪便要归还给客人。另外，邂逅通信人数在达到一定数量时，会陆续开启各区域中隐藏的口袋妖怪。



官方为了鼓励玩家间的邂逅通信，设的隐藏口袋妖怪的奖励还是相当诱人的。但对邂逅通信这种只要开着机器就自动联机的模式来说，很多没有玩友的玩家往往会很无奈。所以游戏又进行了另外一种设定，可以花10枚3DS币召来客人，并且计入邂逅通信的次数。算是体谅了那些身边没有同好的玩家们。



口袋公园2 超越世界

机种	Wii	发售	2011年11月12日
开发	Creatures	类型	A·AVG



《口袋公园》的续作，和前作一样在3D的场景内操纵口袋妖怪主角们冒险，本作中随着故事的推进会有圆企鹅、小球獭、暖暖猪和藤叶蛇这4名五世代的口袋妖怪加入，而且各自拥有不同的能力。玩家要根据状况来切换角色并使用相应的能力才能解谜前进。


▶新奇的小游戏完成后，可以最多四个朋友一起玩。

故事背景

为了再多交些的朋友，皮卡丘和圆企鹅来到了生活着诸多口袋妖怪的口袋公园。而在这里，它们碰巧进入了众人话题中的另一个世界“许愿公园”。不过这个世界已经被鬼棺亡灵统治。经历危机之后，皮卡丘在圆企鹅的帮助下逃离了这里。于是，为了救出圆企鹅和所有被那个世界俘虏的口袋妖怪，皮卡丘开始了冒险。



两个世界的冒险

游戏的大致流程和前作相同，操纵主角来到场景的各个地点，让各种口袋妖怪加入成为同伴。成为同伴的方式多种多样，有的通过战斗战胜它们，有的要在赛跑中赢得它们，还有的要完成它们的委托……总之方法很丰富。

而加入后的口袋妖怪可以在战斗中召唤出来帮忙，更重要的是累积到一定数量的同伴后，可以在同伴的帮助下开启公园内各个区域通向许愿公园的大门。主角在那里通过小游戏或对战来战胜首领并解放那里的口袋妖怪。整个故事就通过这种穿梭在两个世界内的方法展开。


▲大部分口袋妖怪都需要通过战斗来让它们加入。

照相功能

游戏中的口袋妖怪们各自活动在场景的各个地点，并且都有独特的活动范围和活动方式。玩家可以开启相机功能将它们的动作等拍下来欣赏。而且游戏中还有需要拍下指定口袋妖怪才能加入的同伴的设定。



口袋妖怪推币世界

机种	ARC	发售	2012年1月17日
开发	BNEI	类型	ETC



本作是一款《口袋妖怪》主题的推币机游戏，玩家在投入代币之后，就可以从机器内的一大堆硬币中推出一部分代币并据为己有，实质上是含有赌博成分的一种街机游戏。《口袋妖怪推币世界》以热播的动画系列《口袋妖怪 超级愿望》为题材而设计，收录了许多原创的预告和演出动画片段。黄色外观的机台能让人一眼就能认出是皮卡丘的配色，而且这个街机筐体还是业界首创的款式，不仅为小孩子提供了更低的投币入口，还可以容纳一家4口，让家长陪同孩子一起体验推银游戏的乐趣。



口袋妖怪 + 信长之野望

机种	NDS	发售	2012年3月17日
开发	Koei Tecmo	类型	SLG



由Koei Tecmo（以下简称KT）和Pokemon合作推出的这款游戏，是一个以日本战国历史为舞台、融入口袋妖怪要素的经营战略型游戏，游戏中玩家扮演大陆西北的源之国的大名，为了对抗信长吞并天下的武力扩张，而通过一次次的战斗和切磋联络周边大名，最终组成联盟瓦解信长的野心。和正统作品相似，在完成了一周目之后，可玩性更高的二周目也在等待着玩家的挑战。



▲公布并展出时的情景，现场还有COS成阿市的工作人员。

与历史 SLG 的首次结合

《口袋妖怪》与其他厂商知名游戏品牌合作并不是第一次，早先的《口袋妖怪不可思议的迷宫》就是非常成功的合作。而此次与KT合作，推出历史SLG类型的《口袋妖怪》，更是前所未有。在波澜壮阔、英雄辈出的战国画卷中展现历史上那些知名人物的同时，也给玩家提供了一个口袋妖怪在古代战争时代可能存在的方式。



从“口袋无双”到“口袋战国”

Pokemon 公司的社长石原恒和 KT 社长襟川阳一，在业界团体聚会上多次见面，所以都比较熟悉，而石原恒和玩过《信长之野望》，襟川阳一则玩过《口袋妖怪》，所以当襟川阳一提出合作方案时，两人可谓是一拍即合。

协商之中，企划渐渐成型，最开始石原恒和是打算将《口袋妖怪》和“《无双》系列”结合，但又总觉得似乎哪里不太对，经过一系列的尝试后，最终将合作锁定在了与《信长之野望》的结合上。

在这种双方公司的合作中，Pokemon 主要是进行授权并提出一些建议，真正开发的则是获得授权的KT，方案敲定后，KT方面就从中挑选喜爱《口袋妖怪》并参与过“《信长之野望》系列”的员工作为参与制作的人员，而总制作人则由鲤沼久史担任，也就是“《战国无双》系列”的制作人。而游戏的类型，则最终确定为拥有着经营和战斗的历史SLG类型，并带着收集和育成的口袋妖怪要素的这么一款作品。



▲鲤沼久史和襟川阳一

与属性相对应的国家

在最初的《信长之野望》中，共设有17个国家，而在合作时石原恒和则发现，口袋妖怪的属性也是17个——这简直是一种缘分，而接下，便也将属性与国家进行了一一对应。



▲丰臣秀吉的火焰国。

为《口袋妖怪》FANS 降低门槛

石原恒本身是SLG爱好者，并且爱好围棋和象棋，在决定做成SLG时，自然非常切合石原恒和的期望。但是石原也明白《信长之野望》本身具有一定的核心向，所以在开发时，提出了能为《口袋》FANS降低门槛的期望。而这也与襟川阳一等制作人再度想到了一起，因为对于KT来说，这其实也是通过高人气的口袋妖怪，来让更多没有接触过SLG玩家感受到战略游戏乐趣的入口。

幻想的口袋世界，幻想的战国

架空的《口袋妖怪》的世界观当然充满了强烈的幻想色彩。而战国作为日本历史上一个相当著名的阶段，则是真实存在的，那么这二者该如何融合呢？其实很简单，因为在这个多元化的时代，战国历史早就被各种艺术作品演绎得充满了幻想色彩，所以说真以幻想的方式结合——尤其是运用题材比较幻想化的“《战国无双》系列”人设，那么这两个系列的风格便可以结合起来。



▲乱世的地图，是阿尔修斯。

放下武器的武将们

在设定之初，石原恒和便始终考虑着全年龄向的问题，因此在确定了难度之后，便是对武器的取舍，最终决定的是让人物保留醒目的装备，但将攻击武器替换为口袋妖怪——其实古代武者的形象在游戏中虽然没有出现，但在动画中却早早出现了，最开始武士打扮的小孩子的确手持着武士刀，但在后来的剧场版等动画中，骑士和武将便只着铠甲而不再配备武器了。襟川阳一答应了这个提议，接下来制作团队则在世界观的构筑上花了很大心思，而关于用哪个口袋妖怪代替哪种武器，也成为开发人员们热议的话题。

最终的讨论结果，是把这个用口袋妖怪的战国时代也做成一个架空的设定，游戏的舞台名为“乱世”，那个世界里保留着战国武将的同时，也被设计人们加入了很多“《战国无双》系列”的感觉。武将们和训练师一样，在场外指挥战斗，本身并不会受到伤害。战场为斜45度的地图上进行，每个口袋妖怪只有一个固定的技能，战斗便是通过口袋妖怪们不同的技能以及地形适应、移动力、特性等方面能力的配合，来进行战斗。武将们虽然不会入场作战，但可以通过其特有的武将力量来对场上的战斗施加影响，比如回复HP，增加攻防等等。而通过以上各种要素的结合地形，组成攻守一体的阵型，便可以实现以弱胜强。而这也是战略SLG的最大魅力。



▲让历史上的著名武将放下武器成为训练师，设计起来的确很不容易。

口袋妖怪形象的全新风格

在《口袋妖怪+信长之野望》的游戏中，口袋妖怪的形象都经过了重新的绘制，重绘之后的口袋妖怪与武将在一起时不仅显得更契合，单独出现时也别有特点。而这也是本作相对于其他《口袋妖怪》作品的又一大特色。



▲由KT的设计师绘制的皮卡丘，别有一种感觉。

相性与连携：连接口袋妖怪与武将的设定

本作中没有精灵球的设定，武将与口袋妖怪能并肩作战依靠的是相性。不过相性仅仅决定的是能否走到一起，而是否能一起变强，则要看连携。连携对于口袋妖怪来说相当于等级，但并非像原作那样可以升到100级，而是看该口袋妖怪与武将的连携值，当连携值涨到最大后便无法继续提升，口袋妖怪便也无法再变强，所以游戏中有最高连携的口袋妖怪，只有获得最高连携的，才能一起走到最强。

不过事情也不是那么绝对，因为口袋妖怪的技能是固定的，一旦摊上技能比较糟糕的口袋妖怪，依然只能选择连携稍低一些但技能效果不差的口袋妖怪。比如加拉夏的最高连携口袋妖怪哥特塞尔，其技能预知未来虽然威力够大，但却有蓄力回合，在每个回合都不能浪费的战略模式下就显得非常不实用，因此只能用其他的口袋妖怪作战。

和正统作品一样，本作中也有口袋妖怪图鉴的设定，而与众不同的是本作中的武将也有图鉴。



▲有些武将的最高连携口袋妖怪是强大的一级神兽。

口袋妖怪与武将的共同成长

由于连携值代替了等级，所以与之相关的等级进化在本作中便也改为了连携值进化，此外还有道具进化、捕获进化、环境进化等进化方式。

而与口袋妖怪进化对应的，还有武将进化，在通关后和相性最高的口袋妖怪连携率达到50～70%时，发生剧情后进化。进化后的武将则可以让自己的口袋妖怪进一步达到最高的连携值，等于和口袋妖怪真正实现了共同变强。



▶武将和口袋妖怪都实现了进化。

武将的招募与口袋妖怪的收服

作为战略游戏，手下武将的数量直接决定了己方的攻守能力，所以在战斗中通过降伏来招募武将是扩充实力的一个重要途径。而与武将招募同等重要的，则是口袋妖怪的收服，而收服同样需要有相性的武将登场才能完成收服。

和正统作品中的精灵球收服以及“《口袋迷宫》系列”的概率加入不同，本作中捕捉是节拍按键小游戏，虽说每次小游戏积累的能量会继承的，但最后仍然要让使用目标口袋妖怪的武将前去捕捉才能完成收服。



▲口袋妖怪的收服过程。

赌运气，赌士气

士气在战争中的作用毋庸置疑，本作中的士气也直接影响到口袋妖怪在战场上的发挥，好在情绪低落时可以去料理屋吃东西来回复，不过在一定概率下有条件继续吃的话，就会出现士气再升一级、无变化、士气降到最低这样的赌博性质的结果。不过呢，玩家可以通过提前存档来避免掉最差的结果。




二周目的变化

正如我们前面的简介所说，本作通关后才意味着游戏的全面开始。二周目中，首先便是国与国之间的冲突很频繁，完全不像一周目那么和和气气，也终于有了乱世的样子。更关键的则是武将个人篇章的开启，在这里，玩家会以不同武将的身分，来体会这个口袋妖怪世界的战国乱世。

▶二周目开始，就可以通过各个武将的身分去感受这个独特的乱世。

走向世界的口袋战国历史 SLG



在Koei和Tecmo合并为KT以前，Koei就一直在尝试将其旗下的历史SLG和“《无双》系列”向海外推广，但是始终面临着文化背景差异的隔阂，中国的三国名将和日本的战国名将在欧美玩家看来非常陌生，Capcom在向欧美推广其街机游戏《三国志 吞食天地2》时，直接把三国大战改为了蒙古帝国西征。而Koei并没有做此类改变，因此一心想要推广却一直在文化隔阂上吃亏。而这一次，在本作的104万销量中，有58万是在美国市场卖出，同时在英文的口袋妖怪网站上，也出现了大量对游戏中战国武将的介绍和科普知识。而KT的战国背景SLG，也在这一次合作中走向了世界。

登场武将

本作中由于是架空历史，所以游戏中的角色都只显示名字，并未显示苗字（即姓氏）。下文中的苗字为方便与原型关联而所加。

男主角



▲进化前后的形象

女主角



▲进化前后的形象

织田信长



▶未进化形象，还很年轻。



▲进化后成为了天下布武的霸者形象。

阿市



丰臣秀吉



长宗我部元亲



立花訚千代



毛利元就



明智光秀



岛津义弘



宁宁



真田幸村



杂贺孙市



武田信玄



伊达政宗



直江兼续



绫御前



上杉谦信



今川义元



甲斐姬



阿国



北条氏康



浓姬



森兰丸



本多忠胜



风魔小太郎



德川家康宗



稻姬



前田庆次



竹中半兵卫



黑田官兵卫



石田三成



加藤清正



立花宗茂



加拉夏



福岛正则



服部半藏



女忍



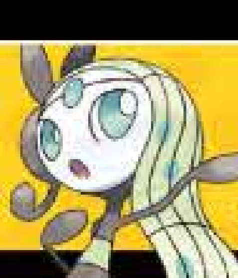
口袋妖怪 黑2・白2

机种	NDS	发售	2012年6月23日
开发	Game Freak	类型	RPG





距离《黑・白》发售两年之后，《黑2・白2》也发售了。本作并非是换代新作，但游戏内容上没有丝毫缩水，一方面作为《黑・白》的续作增加了新的冒险内容以及剧情方面的延续；一




方面也如资料篇一样增加了冠军联赛、口袋坞、加盟大道等新的挑战内容，甚至设立了类似奖杯的徽章系统。而在口袋妖怪上除了扩大伊宿图鉴，还有大量新的隐藏特性口袋妖怪登场。从各方面来说，这一次的“续作型资料篇”都是一次突破性的尝试。



▲本作的动画预告片。

续作＋资料篇

从世代的惯例上看，这一作是资料篇；但是从标题乃至内容上看，本作则称得上是续作。然而口袋妖怪的新作从来是以世代来划分，要加入新的口袋妖怪、新的技能、新的战术甚至新的规则，才能是真正的新作。结合本作以第三主神为主角的设定，那么本作其实是属于“续作型资料篇”，和之前的“整合型资料篇”有不同但也有相同。



续作·游戏内外的两年

《黑２·白２》距离《黑·白》的时间是两年，而在《黑２·白２》的时间设定中，也是在《黑·白》的两年后，这种游戏内外一致的时间线，会给玩家带来不小的融入感。生活中的我们在两年中也许发生了翻天覆地的变化，也许是一如既往波澜不惊，那么游戏中的两年，都发生了什么呢？

两年后的人们

首先是男女主角，作为资料篇，本作可以说是首次出现了新主角的设定，新主角同样为男女主角恭平和芽衣，模样比前两作的主角小了，但是却增加了恋爱系统。而前作的主角在击溃了凯切斯的野心后，已经和N一样，成为伊宿地区流传、但始终再未见过其人的传说般的人物，但是在伊宿大陆上，有时还可以碰到N放生的口袋妖怪，然而在最后，N还是出来直面凯切斯……

前作中的两个劲敌，切林成为了桧扇市的道馆馆主，而铃成为了阿良良木博士的助手。

馆主方面，丹特、科恩和波多三兄弟，在被黑暗三人组压倒性地打败之后，决定辞去馆主植物，而开始修行，直到三兄弟中有一个被认可。七宝市的馆主雅洛安在担任博物馆长的职务后也辞去了馆主，雪华市主馆主哈切克也辞去馆主职务专心于电影拍摄。而的馆主，除了切林以外，还有立涌市馆主穗美香以及青海波市的馆主西兹。



▲铃成为了博士的助手，为主角送来了初始口袋妖怪。

两年前的冠军阿迪克，则为了寻找与口袋妖怪共存的意义而辞去了冠军。为了培养为后继者，他选定了被伊宿龙系大师沙迦从龙之里带出来的“能理解龙之心的少女”爱丽丝。长大很多的爱丽丝不仅成为了冠军，还在阿迪克那里获得了一套全新的衣服。

而等离子团，则因为凯切斯的本相被揭发以及N的离去一分为二，一部分继续坚持着解救口袋妖怪的信念，一部分则跟随凯切斯彻底抛却了掩饰而成为了反派。

其他的细节也有很多，比如《黑·白》雷文市游乐场的天车下的女性，如今已经怀孕了……

其他细节

本作的剧情交代了很多隐藏的设定，比如我们可以从沙迦与爱丽丝的对话中得知，游戏中还有尚未收录的名为龙之里的地方，这里就是爱丽丝的家乡；而本作中伊宿地图西南新增的一大片城镇，也是前作中没有显示的。此外还有关于精灵球的历史，在沙迦的回忆叙述中，在他小时候还是没有精灵球的，说明精灵球的历史最多不过60年。

训练师也动起来了

前作中的口袋妖怪动得活灵活现让人耳目一新，但却也和一动不动的训练师形成了不大和谐的对比。本作中，也终于给训练师增加了完全的动作，这样，整个战斗的画面便真正实现了全程动画，而非口袋妖怪们的全程动画。

隐秘之间

《黑·白》的隐藏特性设定吸引了大量玩家每天前往梦世界去积累点数、刷心仪的口袋妖怪，因为除了生蛋以外，隐藏特性的口袋妖怪只能在梦世界中收服到。而本作则在游戏中也出现了隐藏特性口袋妖怪，这些口袋妖怪出现于很难发现的隐秘之间。而里面出现隐藏也行口袋妖怪，也可能出现道具，根据步数来刷新，虽然仍然很碰运气，但多了的这个途径仍然成为玩家们再度狂刷隐藏特性口袋妖怪的方式。



伊宿图鉴的扩充

这一作中，伊宿图鉴被大大扩大，一周目中可以收服到不少前代的口袋妖怪，而这些口袋妖怪与新增的区域一样，都成为了这部续篇的特色。



▲《黑2·白2》的伊宿大陆。

基于扩展口袋世界的创意：口袋坞

口袋坞是本作的一个非常庞大的设定，这里面的基本规则虽然还是对战，但却会出现各种奇怪的对手，如怪盗、魔女甚至巨大的机械巨甲龙这样让人瞠目结舌的东西——毕竟是电影，一切皆有可能。

而这个让人沉迷并大受好评的模式，来自于本作新晋的总导演海野隆雄之前做平面设计时便想到的想法。海野隆雄和许多Game Freak的年青员工一样，都是早年《口袋妖怪》的忠实粉丝，《金·银》发售时早上5点便去排队。2002年开始参与到《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》及其后来主要作品开发中。而从初代一路玩下来以及后来参与到制作，自然也有相当多的想法。而此次被增田顺一推到总导演的位置，便也把其中的亮点付诸为现实，其中就包括电影的设定。

口袋坞的电影系统之庞大，甚至不亚于早期的一些独立的衍生作品，而之所以选择电影，正是因为其无所不包含的世界观，藉此可以实现无限扩展的可能。除了我们在口袋坞看到的那些各种各样的对手，电影模式还有引导新玩家了解主要知识的作用，以此领略到战斗的趣味性和深邃的内涵。

把有趣的想法和其他问题结合在一起，使事情发生变化，这正是宫本茂曾说过的“将复数问题一次解决才是好点子”。



▲口袋坞不仅能遇到哈切克，还有关东的超能力馆主娜姿也会出演《魔法之国的不可思议之门》。

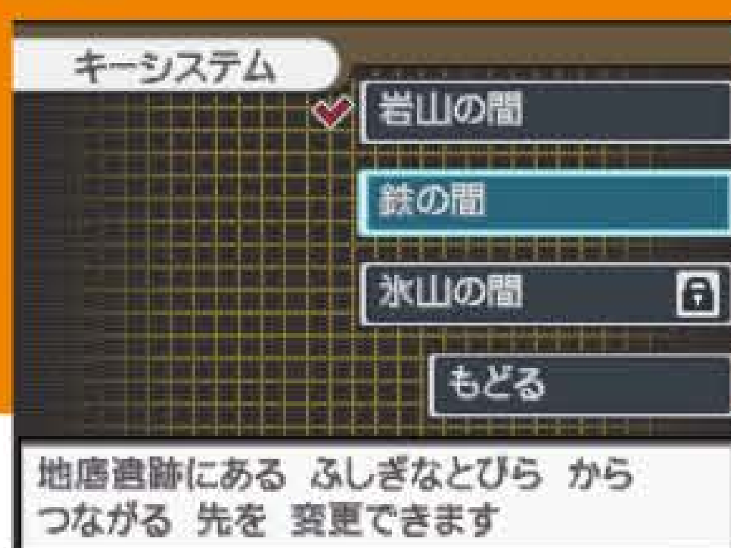
对战大集结——口袋妖怪世界锦标赛

现实中的口袋妖怪世界锦标赛从2009年开始举办至今，诞生了诸多令人刮目相看的高手，而《黑2·白2》中加入的口袋妖怪世界锦标赛，则为玩家迎来各路高手队伍的同时，也迎来了历作熟悉的馆主、天王甚至NPC们，各作人气角色汇聚一堂，战斗的乐趣得到了极大的提升，单单是以往作品的情怀牌，便已经“收服”了很多老玩家的心了。



两个版本的初衷：钥匙

从成品来看，两个版本最大的意义便是让莱希拉姆或泽克罗姆与丘雷姆合体，成为非常强悍的白丘雷姆和黑丘雷姆。不过对于设计初衷来说，这些其实都属于延伸设定了，分为两个版本除了Game Freak继续要给玩家“与以往不同”的游戏体验外，还基于一个“钥匙”的设想。这个设想由增田顺一提出，被设在二周目，通过钥匙来帮助他人改变游戏中的世界，让世界观更加广阔的同时，也增加共鸣。最终这个设定出现在了游戏中，在通关之后，可以凭借钥匙通信，让两个版本互相开启全部难度，并切换对方的黑之城和白之森，而遗迹洞穴也可以通过钥匙通信而完全解锁。



与前作的剧情联动：记忆连接

这个设定是并非是《黑·白》与《黑2·白2》的要素传承，而传承的内容，是根据《黑·白》的进度，来开启关于前作的回忆剧情、音乐盒饰品以及N解放的精灵这些要素。我们前面所说的人物变化中的大多数内容都来自于记忆连接，可以说正是这一部分，将《黑·白》和《黑2·白2》的剧情连接起来，把两年来发生的事情告诉给了玩家：为什么现在这里会这样、那个人会那样……



丘雷姆新形态

本作的两个版本的主色调仍然是黑色和白色，不过上面的神兽，都是丘雷姆——就如玩家们之前想象得一样，丘雷姆必然会是资料篇的主神，甚至通过丘雷姆的残缺形态以及低于莱希拉姆和泽克罗姆的个体值而判断其在资料篇中必然有完全的新形态，但是谁也没有想到的，丘雷姆会以如此两个形象登场，而这个所谓的“完全形态”，竟然是和黑白双龙合体，而这种新形态的获得方式，再度成为系列的创新……



奇妙大桥的少女幽灵·续篇

《黑2·白2》新增的地点不仅有地图西南，中部还增加了山路镇，而山路镇附近一座废弃的旧屋中，再度出现了幽灵——这次的幽灵是真的，不是任何鬼系口袋妖怪。虽然令人有些脊背发凉，但幽灵也在一路上引导着玩家拿到带来美梦的新月之羽的同时，将前作的谜团给出了答案，而没有像《钻石·珍珠》那样用故作神秘的豪宅雕像跟玩家开玩笑。

从设定上说，奇妙大桥并不阴森，但是却给人以一种非常孤寂的空旷感。前作中大妈说的修桥的女孩带着凯西在附近玩虽然于理说得通，但是修好了之后还这么一直徘徊在这里还是让人觉得不对……结合女孩幽灵断断续续的描述以及房间中大量关于美梦、噩梦和食梦的记载，大概可以推断的是：这个少女生前为噩梦所扰，噩梦中她陷入无尽的黑暗，而父亲、母亲以及她的凯西全都不见了，甚至死后都仍被漆黑的噩梦困扰。终于，在某一天，她在黑暗的梦中听到了父亲的声音，父亲为了帮她从噩梦中解脱，购买了大量有关带来美梦的克蕾赛利亚、带来噩梦的达库



▲尽力讲述自己的遭遇、引领主角拿到新月之羽的幽灵。似乎死后仍在不断被漆黑的噩梦困扰。

莱梦以及素利普食梦甚至预知梦特性的书籍，父亲为了女儿的痊愈想尽了办法。终于，父亲为女儿破解噩梦的诅咒走出了关键一步——找到了美梦之神克蕾塞利亚的关键物品新月之羽，然而父亲却因为某种原因死去。

大概是父亲临终时把用新月之羽召唤克蕾赛利亚的事告诉给了女儿，所以在父亲去世后（母亲也应该已经去世了），孤单的小女孩便带着凯西，按照父亲所交代的地点，游走于正在建设中的奇妙大桥。然而当奇妙大桥建成时，饱受噩梦折磨的女孩已经离世。在噩梦纠缠中死去的女孩带着未能找到克蕾赛利亚的执念（甚至死后仍也一直陷于黑色的噩梦之中），少女以幽灵的形态出现在奇妙桥上等待克蕾塞利亚，当得知自己无法实现愿望后，便回到已经荒废的家中，期待能有人来到这里，取到新月之羽召唤来克蕾赛利亚后帮她实现遗愿。然而并不是每个人都是有缘人，穿过反转山的山洞来此落脚的探险者，往往会被少女幽灵和家具移位直接吓走。直到本作的主角来此，她才成功引导主角拿到了新月之羽，并在奇妙大桥上成功召唤来了克蕾赛利亚，少女的幽灵才终于从噩梦中解脱，实现了把新月之羽还给克蕾赛利亚的遗愿，得以超度往生。

海底遗迹的完全解密

涟漪湾的海底遗迹在前作宛若一个晦涩的密码，即便是将符号文字转换为英文，也无法像破解第三世代三神柱的盲文那样可以解读出答案。直到《黑2·白2》中，才从等离子团的长老维奥会那获得“古代的文字与现代相反”的提示并获得凯切斯的密码解读文书，这个海底遗迹的真相才可以被相对简单地发掘出来，大概是制作人也不希望这个秘密真的被过于晦涩的密码所埋没吧。

这个海底遗迹其实是一位3000年前伟大君王的陵墓，而古墓中大多是记载着这位王者的生前事迹，如理解世界的真理、以爱行动、拥有善良的心、国民为之感动、光耀子民、拥有梦想、拥有冒险精神……而在这里，更可以看到所记载的双子英雄建国传说与前代中民众中所流传的一些矛盾之处。更关键的，是这位伟大君王和凯切斯同姓。若结合前代那甚至让人以为打开错误的特别片头，我们不难理解，凯切斯一方面试图恢复祖上的荣光，所以复制了宫殿和王冠乃至加冕仪式，在自知自身无法继承先祖王的资格后，收养孤儿，其中因为能与口袋妖怪交流而遭到遗弃的N似乎拥有与3000年前伟大君王相同的资质，所以凯切斯用先王的标准来教育他，甚至弄了一出加冕的闹剧。而N出现在外面的社会和人称自己是国王时，相信大多数人都会觉得此人是个妄想家甚至疯子，其实N很单纯，真正的妄想家和疯子，是那个解读了先祖的陵墓碑文、却无先祖的圣贤又试图恢复先祖荣耀的凯切斯。


▲《黑·白》的开始，凯切斯发现被遗弃的N有着与3000年前先王有着相同的资质。

《黑2·白2》的三神器

《黑2·白2》的新要素以及与前作的传承，令本作都无愧于“续作”之名。其中的口袋坞与世界锦标赛即便单独拿出来，都会是非常不错的独立游戏。然而即便包含了如此丰富要素的作品，同期仍然有两款辅助的衍生游戏一同上市，那就是《口袋妖怪 AR搜寻者》与《口袋妖怪全国图鉴 专业版》，而石原恒和更是将这二者加上《黑2·白2》称为三神器，三款游戏/软件相辅相成，会获得更大的乐趣，由于另外两款都是独立游戏，所以我们都在后面分开来进行介绍。



▲通过《AR搜寻者》入手了隐藏特性的灵兽形态伊宿三飞神。

《黑2·白2》的角色形象

作为续作型资料篇，本作的游戏内容相比前作有了很大变化，而主要角色的身份和形象也都发生了不小的改变。

主角

恭平


▲战斗形象


▲战斗时背影

▶官方设定图，头上戴着遮阳帽的少年。

芽衣


▶官方设定图，梳着丸子头发型，下身是短裤裙而非短裙。


▲战斗形象


▲战斗时背影

劲敌

小标


▶官方设定图，发型有点像是刺河豚的少年。

▲战斗时背影


▲战斗形象

等离子团

新等离子团首领·凯切斯

▶《黑2·白2》官方设定图，一身黑衣长袍让他看上去更邪恶了。


▲战斗形象



新等离子团团员

▶《黑2·白2》版本的等离子团成员，从原等离子团中分裂出来的关系，造型更像是雇佣兵。




新等离子团首领·阿卡洛玛



▶《黑2·白2》官方设定图，身为口袋妖怪博士同时又执掌新等离子团。



▶战斗形象

原等离子团首领·N



◀《黑2·白2》官方设定图，比《黑·白》中的样子看上去温柔了许多。

旧等离子团首领·洛托



◀等离子团的七贤者之一，在等离子团分裂后，率领着旧等离子团来帮助主角。

雷文道馆·嘉米蕾



◀官方设定图，形象和着装都有了很大改变，依旧魅力十足。



▶战斗形象

青海波道馆·西兹



▶官方设定图，擅长游泳、冲浪和潜水的青年，擅长水系。



▲战斗形象

道馆馆主

七宝道馆·切林



▲战斗形象



▲战斗时背影



▲官方设定图，摘掉了眼镜且着装有一定变化。

立涌道馆·穗美香



▲战斗形象



▶官方设定图，演奏电贝司的摇滚少女，擅长毒系。

联盟天王、冠军

冠军·爱丽丝

本作的联盟四天王与《黑2·白2》完全相同，但冠军由阿迪克变为了爱丽丝。



▲战斗形象



▲官方设定图，爱丽丝成为冠军后，着装和发型都发生了一些变化，看起来更稳重了。

对战设施首领

黑色摩天楼 / 白色树洞・蕃石郎



▲冠军阿迪克的孙子，模样与发型都和爷爷一样粗犷。

训练师

大姐姐



◀比以往作品中看起来更加高挑的大姐姐。

吉他手



▶颇为热辣的黑发摇滚妹子。

口袋妖怪 AR 搜寻者

机种	3DS	发售	2012年6月23日
开发	Creatures	类型	STG



《口袋妖怪 AR搜寻者》是和《口袋妖怪 黑2・白2》配套推出的一款在e商店上的下载游戏，应用3DS的AR功能结合现实环境寻找隐藏在周围的口袋妖怪和道具是本作的一大特色，而更大的魅力则是给《黑2・白2》提供众多梦特性精灵甚至神兽。而作为一个独立的游戏，本作同样有一周目和通关后要素的设定。



Creatures 的 AR 研究

在前面介绍《口袋妖怪立体图鉴BW》时我们就提到过，负责方案设计的拆本胜则早在NDSi时代就致力于AR——也就是增强现实方面的研究，而在《口袋妖怪立体图鉴BW》初获成功后，这次Creatures带来了更加大胆的尝试：在高速运动下进行增强现实游戏体验。和《立体图鉴》通过AR码扫出增强现实图案不同，本作中的游戏内容是直接、或者说凭空出现在镜头拍摄下的现实世界中。尽管大都是一些云或球形的图标，但高速转身之下，也是非常激烈的体感战斗。

用摄像头搜寻身边的口袋妖怪

就像“拍照拍到幽灵”的都市传说，增强现实的游戏设定很大一部分就是基于隐藏在现实空间中的生物，之前制作《口袋妖怪竞技场》和《XD》的厂商Genius Sonority在3DS上的代表作《电波人RPG》系列”就是此种设定。而Creatures的《AR搜寻者》同样把口袋妖怪设定在我们的周围，只是需要用AR搜索器去寻找，一旦发现便会进入追逐射击战，最终把屏幕左上会出现一个光线槽填满，便算完成收服。这些收服的有可能是道具，但更吸引人的则是隐藏特性的口袋妖怪。



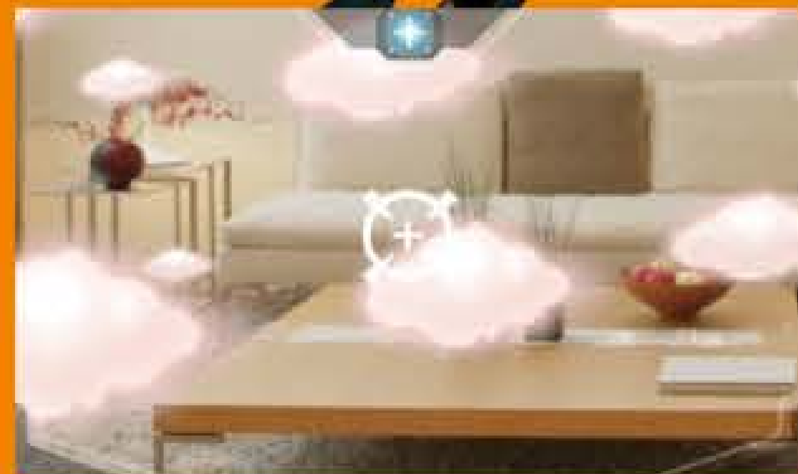
巴尼特博士的梦幻之地研究



虽然和《AR搜寻者》虽然和《黑2・白2》同日发售且联系紧密，但是游戏的舞台却并非是伊宿大陆，而是发生在名为梦之狭间的梦幻之地，研究梦的巴尼特博士便来到了这里进行研究，而玩家，就是要用3DS来帮助她。

云朵累积

游戏的设定中，云朵形成于我们的周围，但需要用探测器才能发现。最初时只能探测到10朵，通过升级道具后可以增加探测到的15朵以及更多。云朵会随着时间慢慢积累，大约每5分钟恢复一朵，虽然可以心平气和地等待。但游戏还是贴心地位急性子玩家做了3DS系统钱币交换的设定。



隐藏特性三飞神

隐藏特性、且新形态的三飞神，是《AR搜寻者》宣传时的一个重头，因为只有通过这款游戏才可以获得它们。三飞神的出现和相当于货币的梦之玉的积累有关。与平常的战斗不同，作为BOSS的三飞神不会藏身于光球，而是直接与玩家面对面的作战。而且各有特点，风神托尔涅罗斯的强大主要是对没有升级光束的玩家造成压力；雷神波尔托罗斯则是依靠极快的速度来与玩家周旋；而作为最终BOSS的拉恩德伦斯简直是攻守兼备，不把武器升级到最高会打得非常吃力。



二周目的福利

战胜了最终BOSS拉恩德伦斯便完成了一周目，而二周目不仅仍然可以继续去收服隐藏特性口袋妖怪和道具，还可以继续挑战捕捉三飞神。而更吸引人的是，如果在3DS上插上第四世代的《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》和《灵银》中的卡带，便会在游戏中出现有着该版本对应的隐藏特性主神。其中露琪亚的鳞甲特性尤其实用。



与《黑2・白2》联动

围绕《AR搜寻者》中一切隐藏特性的口袋妖怪乃至神兽，最实用也是最吸引人的，就是可以传到《口袋妖怪 黑2・白2》进行培养。因为《AR搜寻者》可容纳的口袋妖怪有限，所以及时传送非常重要。由于是和《黑2・白2》同一天上架销售，这就使得玩家可以在初期便组成一支隐藏特性口袋妖怪的队伍，其中甚至可以包括三飞神以及第四世代的五个主神。



口袋妖怪 Tretta

机种	ARC	发售	2012年7月14日
开发	Takara Tomy A.R.T.S./Marvelous AQL	类型	TAB



《口袋妖怪Tretta》是人气街机游戏《口袋妖怪 三只组队战》的续作，截止至2016年4月，已创下1亿7000万枚卡牌的销售成绩。和前作相比，本作同样采用实体卡牌的玩法，不过新增了通过联动玩具超级手环让自己的口袋妖怪在游戏中进行超级进化的设定，在吸金道路上又有创举。本作引入了搜索、战斗、捕捉三大模式，玩家要根据轮廓和地形来寻找口袋妖怪，选择区域后，画面上会显示3种口袋妖怪。将自己持有的口袋妖怪卡牌进行扫描，从而实现3对3的战斗，战斗获胜后，可以用精灵球来捕捉口袋妖怪，成功的话就可以获得新的实体卡牌。官方还举办了多次活动，同时已宣布将于2016年内正式进入华语市场，大家可以期待一下。

口袋妖怪全国图鉴 专业版

机种	3DS	发售	2012年7月14日
开发	Game Freak	类型	ETC

距离《黑・白》发售后不到一个月在e商店上架的本作，和前作《口袋妖怪立体图鉴BW》一样为应用软件，和前作的免费配信不同，此次售价1500日元。本次就如标题所示：收录了至该软件推出时的第五世代的全部口袋妖怪及其各个形态的图鉴（不过没有收录性别差异和异色版）。除了图鉴之外，还增加了问答模式。





由 Game Freak 接手的《全国图鉴》

《口袋妖怪立体图鉴BW》是由在增强现实方面有颇多研究的Creatures开发，而全国版则交由Game Freak。个中的原因不得而知，有一种说法是Game Freak正在开发第六世代《口袋妖怪》，需要全套的立体建模，如此就把这个开发工作直接交给了Game Freak了。当然，无论是Creatures也好，Game Freak也罢，都是属于Pokemon公司的。

一次收录全部口袋妖怪

和《立体图鉴BW》需要通过无意识通信和邂逅通信来慢慢集齐图鉴的过程不同，本作将已经公布的647种口袋妖怪全部收录，而且最后的648号梅萝爱塔以及649号盖努塞克特，也内置于软件中，输入密码并完成答题便可开启，也就是说，此次的《全国图鉴》其实是收录了至第五世代为止的全部649种口袋妖怪。而实际上，除了这649种口袋妖怪以外，具有多形态的口袋妖怪的每个形态也都收录进来，诸如阿尔修斯的全部属性形态、安侬的28个形态以及《黑2・白2》新增的黑白丘雷姆、三飞神的灵兽形态也也都完全收录其中。且和前作的《立体图鉴BW》一样，每种口袋妖怪也都设计了最少两套个性的动作。和前作一样，通过查询一种口袋妖怪技能或特性等，可以通过这些技能或特性继续查询到其他拥有同类技能特性的口袋妖怪。



全部 AR 码同步推出

与这全部口袋妖怪完全收录对应的，还有全部口袋妖怪的AR码，只要玩家喜欢，可以用任意的口袋妖怪来和现实背景或SD卡中的其他照片，来合成有趣的口袋妖怪主题图片。



▲AR合成图片依然是本作的一大乐趣所在。

口袋问答竞赛

这是本次的《全国图鉴》新增的一个模式，里面收录了大量与口袋妖怪相关的问答题，其中既有看图说话类的问题，也有纯语言叙述型的文字问题，所以马拉松式的挑战往往也会让玩家沉浸于其中。和前作一样，本作支持六国语言随时切换，所以玩家也可以选择自己熟悉的语言来——当然，如果六国语言中都不懂，在面对文字描述型问题时，就很吃力了。

口袋妖怪图鉴 for iOS

机种	iOS	发售	2012年11月16日
开发	Game Freak	类型	ETC

距离3DS的《口袋妖怪全国图鉴 专业版》在e商店上架4个月后，Game Freak又在APP商店上架了《口袋妖怪图鉴》的iOS版，支持各类苹果产品。除了完善的数据库和便利的搜索功能，所有的口袋妖怪都会以高清3D建模的形式呈现，使用者可以从任意角度欣赏可爱的口袋妖怪们，不过该应用已经于2015年11月30日下线。



其他图鉴全部下架

《口袋妖怪图鉴 for iOS》是苹果的APP商店上架的首款官方图鉴，而在此之前，苹果的APP Store已经有不少非授权但却免费的图鉴。而在这款官方图鉴上架前，其他的未授权图鉴就都从APP Store里下架了。

大幅优化的界面

相比 3DS 版，iOS 版最大的不同自然就是画面上的强大了，在容量上，本作达到了 1.6G，超过了很多同期的音乐游戏。而之所以有如此大的容量，和华丽的启动效果以及苹果视网膜屏下的各种效果都堪称惊艳。



笔记和标注的导入导出

在该版图鉴中，可以将自己在图鉴中留下的心得导出到iTunes中，通过电脑上的iTunes软件，在图鉴中获得自己的笔记文件。除了导出，还支持导入，由于笔记文件为TXT格式，所以也可以在电脑编辑完成后回至图鉴。而这也是iOS版的一个作用不算很大但是却能提供很多可能的设定。

分段附加的全国图鉴

本作的标题并非是“口袋妖怪全国图鉴”的一个重要原因是，最初下载这个高达 1.6G 的图鉴中，收录的只是伊宿图鉴。而关东、城都、芳缘和新奥则需要付费额外获得，每个 500 日元，加上初始的 170 日元。那么如果要让这款高清版的图鉴变成“口袋妖怪全国图鉴 for iOS”，就需要 2170 日元了，不过也没比 3DS 版贵出多少。



口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

机种	3DS	发售	2012年11月23日
开发	Spike-Chunsoft	类型	RPG



人气非常高的《口袋》衍生系列“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”在3DS平台的第一作，厂商如玩家期待的那样世界改为了完全3D的世界，口袋妖怪也都是3D建模，并且进行了全口袋妖怪同步升级、增强现实功能应用、DLC关卡等各种尝试。和前作《口袋冒险团》的493种全部口袋妖怪不同，本作中并未将所有口袋妖怪收录进来。


宿场町

完全 3D 化与比例加大的口袋妖怪

说起来第一作完全3D的《口袋妖怪不可思议的迷宫》还真不是本作，而是Wii的《口袋冒险团》。不过和《口袋冒险团》那种玩偶造型不同，本作的口袋妖怪都是传统的造型，而藉由3D形象，很多动作便都可以实现，这方面倒是和“《皮卡丘公园》系列”甚至“《口袋妖怪立体图鉴》系列”更像一些。



而在游戏中，口袋妖怪的体型明显要比之前所有“《口袋迷宫》系列”中所占的比例要大。如果是最初始的形态并不明显，然而等进化到最终形态，其在画面中所占的比例就非常大了。如果遇到鬼重甲，这个在更是大到顶天立地，而原本在游戏中设定得就体型很大的一级神兽，更是在特定的挑战之下才会王者般的巨大姿态出场。

增强现实开启的伟大之门

本作的副标题与之前的“XX队”的命名方式完全不同，其中伟大之门尤其被强调。之所以被重视，是因为伟大之门应用了3DS 的增强现实功能：通过镜头捕捉现实中的圆形物体而出现迷宫入口，进入到神秘的无限迷宫中。虽然听起来很炫，但事实上玩起来还是受到一些限制的，比如对光线的要求，如果光线不够足那么便怎么拍也拍不出来。更



关键的是，一旦开始了正式的游戏剧情，伟大之门往往就会被忽视，这就和很多制作人或灵光闪现或绞尽脑汁想出的看似非常了不起的点子、但在实际游戏中经常被玩家忽略的尴尬一样，伟大之门的实际意义也只是一种尝试。

最少的可选主角

本作中可选的口袋妖怪非常少，只有皮卡丘、暖暖猪、小球海獭、藤叶蛇和牙龙宝宝，主角和搭档都是从这里选出。不过由于并没有《救助队》和《探险队》那样通过测验、而是直接选择，所以玩家的主动性反而也更高一些。



海外版的搭档无性别设定

在日版中，我们选择搭档时会有为搭档选择性别的设定，这个看玩家的爱好。不过海外版中的搭档并没有性别设定，因为没有性别选择，所以搭档在语言的代名词上大多为中性化，不过也有些代名词上则显示其为男性。

来自预告动画的片头

和前面的《救助队》和《时·暗之探险队》以及《空之探险队》不同，本作并没有推出相关的动画，但是却有堪比动画的宣传广告，广告和游戏一样都采用全3D制作，其中更有钉宫理惠这样的当红声优为皮卡丘献声，而且动画的节奏节凑、细节丰富。这个精彩的宣传动画的部分场面也被收录为游戏的片头，虽然没有声优们的演出，但也为本作的开篇增色不少。



开发自己的口袋乐园

在本作中，玩家的基地不再是行会的一个小屋，而是一大片荒地，而玩家可以通过擎钢力士和扶木小子兄弟们的帮助，来把这片荒地按照不同的地形开发出来，除了让战斗中招募的口袋妖怪同伴住进去外，还可以设立大量方便有利的设施，其中还有各种抽奖以及活动 3DS 机能的迷你游戏来赢取奖励。打理口袋乐园，是本作在冒险之外的又一大乐趣。



付费 DLC

付费DLC的争议相当大，有的比较过分的DLC设定甚至被嘲讽为把完整的游戏拆开卖。而对于DLC，多数人能够接受的还是不影响主线的完整——本作的设定就是如此，追加的付费DLC都不影响主线，有的还会获得普通迷宫中得不到的福利。可即便如此，DLC也依然受到不少抨击，甚至很多人认为本作的销量下跌中很大因素就是设定了付费DLC。



技能升级

本作中新增的技能升级，对于经常面临技能点数不足的迷宫冒险来说可谓是解决了一个不小的问题。因为在平常的迷宫战斗中，PP 多往往意味着低威力、低命中甚至各种负面效果，而高命中高威力的技能则往往是 PP 点数很少，对于需要连续作战的迷宫冒险是十分不利的。不过本作中技能升级系统的引入，则解决了这个难题。威力较低的技能因为使用频率高而提升等级，使得威力增高，而低命中率、低 PP 值这些，也同样可以通过技能升级而提升，让玩家有了更多的选择。



V 波动的影响

当比克提尼留在了口袋乐园后，游戏的V波动系统便开启。V波动类似于天气，而且每天的V波动都具有一种属性，在当天去迷宫冒险，该属性的口袋妖怪就会享受到各种加成。



全员行动

全员行动是一种基于团队合力出击的技能，当冒险中的心之波动达到一定数量，就可以发动全员行动了。而且不同的队长发动的全员行动的效果也不同，如有的可以全灭周围的敌人，有的则可以回复全员 HP 等等。



团队技能

本作取消了前作的聪明度系统，取而代之的则是团队技能，团队技能的影响对整个队伍有效，其中有些对战斗有影响，有些则可以在迷宫行进中起到作用。



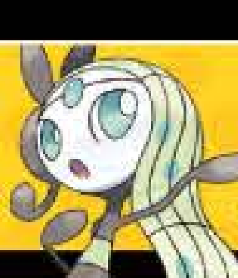
进化的变更

本作的进化整体上继承了《口袋冒险团》的设定，即达到一定条件便可随时进化。不过本作中的主角和搭档在一周目仍然不享受这种待遇，依旧要在二周目主角回归后才可以。

难度大降的两个设定：经验值共享与满腹度大幅弱化

大概是为了照顾新玩家，所以本作在两个方面做了调整，使得游戏的难度下降了很多。第一个就是经验值共享的设定，即便是没有参加冒险的成员，只要加入到救助队中，那么都会跟着积累经验值。因此换成上新的成员，也不会因为等级不足而棘手。而另一大改变，就是大多数的迷宫中都没有了满腹度的设定，玩家无需因为肚子空而面临生死存亡的问题。

虽然看着很不错，但是对于“《不可思议的迷宫》系列”来说，这两个难度下降的设定其实对游戏体验的破坏似乎更大一些，前者让迷宫的挑战难度进一步降低，后者更是让游戏的大多数冒险失去了“《不可思议的迷宫》系列”需要计算到每一步





的精髓。当然，对于新玩家也许的确是友善的，但是从销量上以及后续作品的预定量上说，用这种做法来降低难度，也许未必合适。



口袋妖怪大乱斗 U

机种	Wii U	发售	2013年3月24日
开发	Ambrella	类型	ACT



《口袋妖怪》诞生之后，任天堂的主机上都少不了他们的身影，《口袋妖怪大乱斗U》就是Wii U平台上第一款《口袋妖怪》游戏！在Wii U的机能支持下，本作的画面得到了空前的提升，甚至可以说这是第一款高清《口袋妖怪》。此外还支持了其他Wii U的扩展机能，不过规则上和系列前两作有所不同。本作最多可以4人同时游戏，掩护同伴、抢救被打倒的队友、大家分工合作的感觉会让游戏的乐趣成倍提升。



玩具总动员

本作中的口袋妖怪全部以玩具的身分登场。由于黑丘雷姆的阴谋，令本该在商店里销售的皮卡丘、暖暖猪等掉进河里被冲走了。但皮卡丘它们并不气馁，靠着自己的努力和沿途中结识的伙伴们的帮助，最终回到了玩具店并战胜了黑丘雷姆，再度上演了一场口袋妖怪版的《玩具总动员》。



大乱斗

凭借着Wii U的机能，本次的游戏画面有了很大的提升，无论是口袋妖怪、场景还是各种物品都十分的精美得艺术品一样。战斗方面则更是乱上加乱，随着主机处理能力的提升，某些关卡中的同屏口袋妖怪数量达到了上百只，面对满屏乱窜的敌方大军可以尽享一扫千军的爽快感——可以说，本作是最对得起“大乱斗”这个名字的。



取消野外战

相比前面两作，本作最大的变化便是取消了广大纵深的野外关卡，全部变成了类似竞技场作战的模式，当打倒几波敌人后镇守本关的BOSS就会跳到场中，与玩家展开最后的激战。由于流程缩短而模式单一，一定程度上影响了耐玩度。不过场地内大量的特殊地形和陷阱装置还是给战斗增添了不少难度和乐趣。

育成要素加入：NFC 玩偶

可爱的玩具口袋妖怪们不仅只存在于游戏中，现实中厂商也发售了本游戏专用的NFC玩偶。这些玩偶通过摇扭蛋获得，所以比较看运气。玩偶底座内置NFC芯片，只要放到Gamepad的感应区上就可以将数据读取到游戏中。

如果仅仅是作为一种增加口袋妖怪的方法，那么吸引力自然有限，但本作赋予了整个“《口袋妖怪大乱斗》系列”中前所未有的优势：育成。在游戏中通过战斗中获得的金币对NFC玩偶进行强化、更换招数，培养出属于自己的强大妖怪。去朋友家玩时只要带上这个玩偶就可以随时随地的用它进行战斗了——其实就是现在的Amiibo玩偶的前身。

这些玩偶在没有出战时，也可以在战斗中读取它们的数据，作为援护角色出现；而且有些公交卡也可以读出口袋妖怪来。

可惜的是，这批NFC玩偶只出到了第三套就再没有了后续，大量的口袋妖怪没能获得实体化的机会，而游戏中收到的妖怪则是一如既往地无法培养的，这不得不说是一个遗憾。不过，现在这些NFC玩偶的价格也被炒得很高……



Gamepad 的应用

Gamepad作为Wii U的独特的手柄，虽然没像NDS和Wii那样弄出些大放光彩的异质操作，但如果设计得当也可以扩展出不少便利的操作。以本作为例，当游戏中的黄色结晶积攒到一定数量后。可以通过点击Gamepad屏幕使用超强力的必杀技，在陷入苦战时用来突围尤其有效，只不过这样打到的敌人没有金币掉落。

通关后的挑战

虽然游戏的流程不长，但想要完美通关却不容易，每关都有数个挑战项目，其中不乏“扔掉身上的钱”、“打倒自己的一个队友”这样刁钻的条件，要如何完成，除了具备操作技术还需要动一番脑筋才行，不过达成后的奖励都很可观。随着游戏的进行，隐藏关卡也会逐渐解锁，更强大的对手在等待着玩家的挑战。带上小伙伴们一起去大乱斗吧！



口袋妖怪 Tretta 实验室

机种	3DS	发售	2013年8月10日
开发	Takara Tomy/Marvelous AQL	类型	SLG





与街机游戏《口袋妖怪Tretta》的联动游戏，通过3DS外设扫描街机专用的圆形卡牌，便可以在3DS上登录对应口袋妖怪的数据并运用到战斗中，还能扫描多个卡片与他人展开对战。

与街机联动的游戏

本作主要用于和街机版游戏的专用卡牌联动。街机游戏用于3对3的战斗，该游戏则用于观察每张卡片中口袋妖怪的强度，甚至还能检测相性和1对1对战。





第六世代

第六世代即眼下这个世代，由于前个世代已经完成了从NDS到3DS的跨越，所以目前的《口袋妖怪》游戏的主要平台都是3DS。任天堂的家用机Wii U在本世代则推出了非常精彩的格斗游戏《口袋铁拳》。此外，这个世代的《口袋妖怪》游戏已经开始尝试各种本体免费的内购模式，加上任天堂与手游厂商的合作，今后《口袋》的衍生游戏也必然是多种运营类型并存。



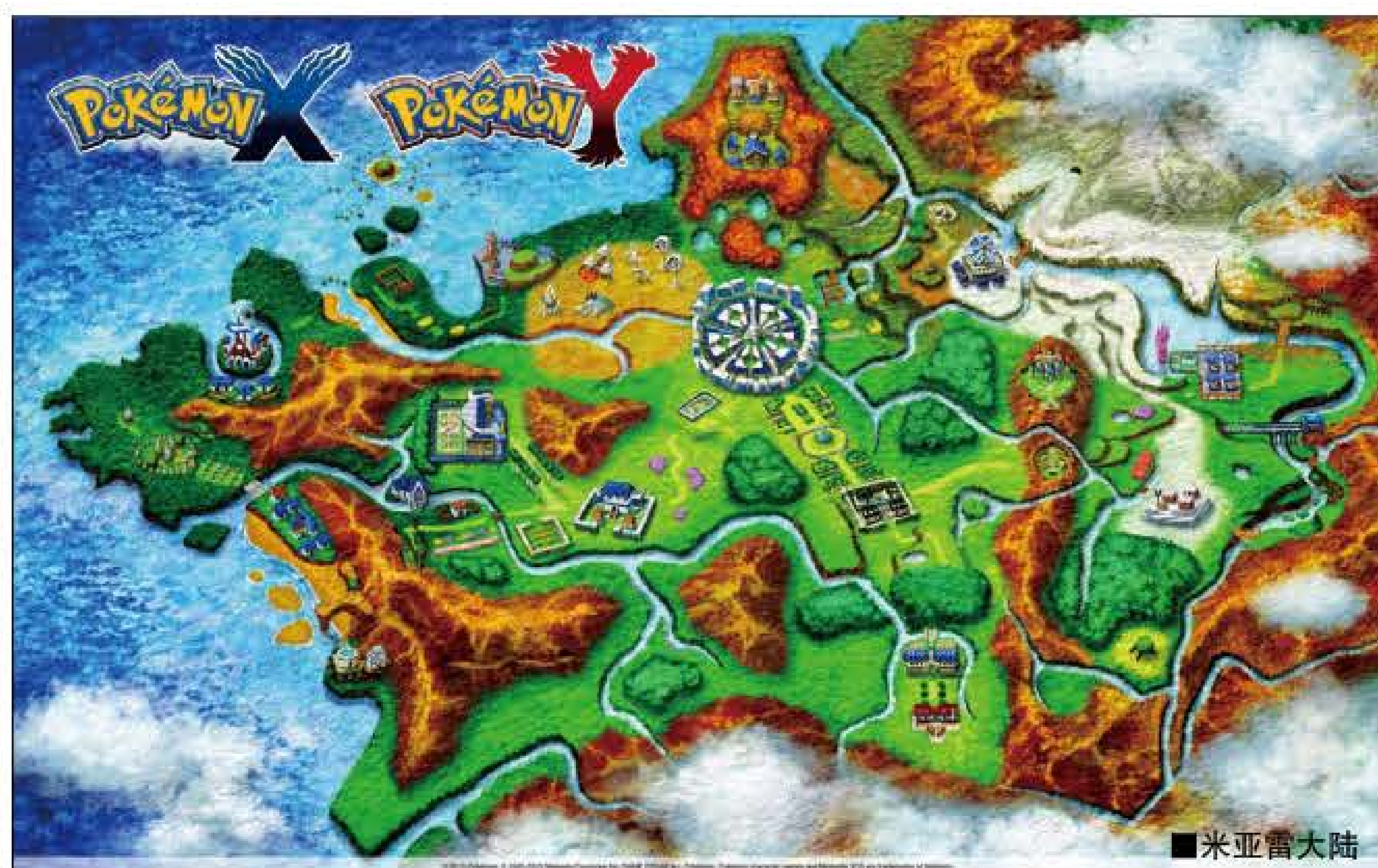
口袋妖怪 X・Y

机种	3DS	发售	2013年10月12日
开发	Game Freak	类型	RPG





2013年10月12日，随着《口袋妖怪 X・Y》的发售，第六世代的大幕终于拉开。第六世代的舞台是有着历史沉淀和现代时尚元素共存的卡洛斯地区，游戏藉由机能的提升完全实现了3D化。主角依然是从博士那里拿到口袋妖怪后在旅途中收服更多口袋妖怪同伴，一同战斗，一同成长；而一起在家乡出发的伙伴则多达4人。游戏中有着3000年前的王者复仇的传说。而反派势力燃烧团，则是意图启动终极破坏兵器。通关后，还有短小精彩的百变刑事剧情。

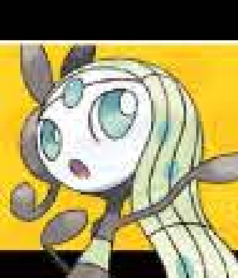


■米亚雷大陆



七国语言版

石原恒和一直有一个目标，就是希望有朝一日《口袋妖怪》能全球同时发售，让全世界喜爱《口袋妖怪》的玩家们都能同时第一时间玩上游戏。所以在第六世代开发之初，这个提案被提了出来，不过这





个时候不用说增田顺一等人，石原恒和乃至岩田聪也都心里没底，甚至被反问“真的要这么做吗”。



但是在接下来的制作中，这个顾虑便被打消了，因为开发人员发现，虽然不能把所有的地区语言版本都分开做，但却可以合在一起，让玩家自己选——就像前面说的《口袋妖怪立体图鉴BW》内置六种语言那样，做成七合一，即把七国语言版合并在一张游戏。而这种开发方式，直接导致剧本的工作流程发生了变化，以往的工作流程是，先用日文写完，然后翻译成英文，再在此基础上逐渐改写德语、法语等剧本。而这次，就需要在日语基础上直接翻译了。而且不仅预设多国语言，连选择主角都提供了三种肤色。

X · Y：横轴与纵轴的交汇



本作的标题“X · Y”中，X指的是X轴，即横轴；Y指的是Y轴，即纵轴。对这个世界上持有不同想法的人来说，彼此之间就如身在不同次元。但无论是横向思考还是纵向思考，其想法之间总会有交汇之处；反过来说，就算是同在一个地球上的人类，就算说着不同的语言，有着不同的文化背景，价值观也各不相同，生活环境也各有差别，但大家的生活中同样有交汇重合之处，就如每天都在重复着吃饭睡觉的基本生活。而这就是本作“X · Y”中的含义，而本作的世界观也正基于此。

增加属性以改善平衡



是加进去单向完全克制龙属性的仙属性，以避免出现那种因龙属性过强而引发的群龙争锋现象；而作为新的属性，又被原有属性中的毒和钢属性克制，这两个属性都缺乏攻势，毒属性更因为克制得少被克制得多而难以出头，这种设定也算给毒属性增加些份额；而钢属性虽然在攻势上表现平平但防守非常厉害，而为了平衡，钢属性对恶属性和鬼属性的抗性也取消了。此外还有电系免疫麻痹、草系免疫粉类技能、鬼系不受限制交换技能和特性影响、给部分已有口袋妖怪增加仙属性等等。俗话说：牵一发而动全身，增加属性对游戏本身的改变非常大。但从对战的体验来说，这样的改动的确令第六世代有了很多全新的感觉。

我们前面介绍的几作，每作都有相当大的变动，而《X · Y》的变动，则大到增加属性，上一次如此改变的还是《金 · 银》。首先

新增的反转进化

反转进化是六世代新增的进化方式，利用3DS的陀螺仪功能，在特定等级时调转机器来实现进化，是魔乌贼独有的进化方式。虽然说只此一例，但是也可以看出Game Freak在3DS机能上的探索。其实整个“《口袋妖怪》系列”都一直不乏对新机能的探索，比如《口袋妖怪方块》对NDS双屏和触摸功能的应用，以及“《立体图鉴》系列”、《AR搜寻者》、《伟大之门与无限迷宫》对AR功能的应用，都非常积极。



▲对比进化前后就会发现为什么魔乌贼的进化方式这么奇怪——因为暴君乌贼本身就是一只倒过来的乌贼。而进化的时机是在满足等级后升级时，所以倒着拿机器并使用糖果升级是最便捷的方法。

更多变化带来的战术

除了增加属性带来的战术上巨大变动，很多初代的口袋妖怪的种族值都得以提高；一些技能和特性效果的变化也直接影响了六世代的对战。很多技能在威力、优先度、PP上都有变化，而其中最受眷顾的是因为可以穿透替身而备受关注的声音类技能；而特性带来的永久性天气则从持续变成了5回合……



▲声音技能因为增加穿透效果而非常热门，音波飞龙更是使用声音技能的强者。

超越进化的进化：MEGA进化

这是《口袋妖怪X · Y》的又一大突破性变革，通过训练师的键石与口袋妖怪所携带的专用MEGA石产生共鸣，用战场上的临时进化突破原有的进化。MEGA进化后首先是外形发生改变，配合六世代的画面效果，战斗的热血程度也被拉升；而相比画面效果，MEGA的实际作用也体现在整体能力的大幅提升上。换句话说，当加入MEGA进化系统后，对战中多了一大批可以作为对战主力的口袋妖怪。不过MEGA进化也面临着不能携带道具的问题，所以在道具加成和MEGA进化方面上，就和《黑 · 白》中加入进化辉石一样，给了玩家更多的选择。若再结合属性系统的变化，《X · Y》为对战带来的新意真的是相当大的。



群战和空战


▲群战


▲空战

这是本作新加入的两种战斗方式，群战是在野外忽然出现5只口袋妖怪，毕竟是“群体动物”，出现一群也不算奇怪，但对于在草从里的玩家，也不能因为这种以一对五而陷入险境，所以成群出来的往往等级比较低，而且成群的口袋妖怪各有不同的特征，有的甚至会组队出现内斗的（比如剑牙蛇和利爪猫），而选择性捕捉或者一次性消灭，便也给玩家提供了选择。当然，还有超级方便的打努力值。

而空战因为专门对应飞行属性和浮游特性，所以对参赛的口袋妖怪做了一些限制，按照官方的想法是可以编出专门用于空战的队伍。不过空战在《X・Y》中的地位并不如预期的高，更多的则是展现高空上作战时的景观。不过毕竟也是有可为的一个设定，希望其地位在以后能得以强化。

口袋妖怪就在身边：交流系统

《X・Y》一个非常有意思的设定，就是可以通过下屏触摸和口袋妖怪进行交流并提升友情度——最早在NDS公布之初就用到的触摸屏互动Demo，在《X・Y》中，在制作人们抱着让每一种口袋妖怪都有各自不同表现的决心下，终于开花。游戏中不同口袋妖怪的各自反应设定得非常细致，而通过下屏和口袋妖怪互动，成为了不少玩家在口袋世界中乐此不疲的又一个乐趣。如果考虑到加入对前作口袋妖怪的设计，会发现这个设定是个堪比制作独立游戏的巨大工作量了。



更加方便的选种和育成

对于选种这件事，若从官方设定的考虑来说大概是不那么赞成的，毕竟每个口袋妖怪都是当做真实存在的生物来设计的；不过从对战的角度来说，选种又是必需的，尤其是那种很需要认真对待的大赛，真随随便便抓一个去参加，甚至对对手都不尊敬。总之既然有个体值的设定在，选种就始终是一个要被重视起来的话题。

而《X・Y》的一大改善，就是选种方面，首先就是在二周目到达的FC狩猎场、重新回归的口袋连锁摇草系统、道具红线增加的遗传效果，O能量与特性对缩短孵蛋的双重效果等，都让孵化选种的效率大大提升。在选种之后，本作也有专门的用来进行努力值分配的超级训练系统，虽然也需要消耗不少时间和精力，但比起以往去特定区域打特定野生口袋妖怪，就简直是从自行车到火车的提速，尤其是这里有官方首次将种族值和个体值以可视化的形式在正统作品中显示，让六围的成长状况一目了然。不过相比这个“官方指定”的努力值方式，玩家更发现群战配合学习装置的效率更高。加上网络时代获得让努力值加倍的带病毒口袋妖怪也更方便。在《X・Y》中，玩家在选种这一步骤上，终于不用再像以往那么辛苦了。



超级训练



虽然有比超级训练系统效率更高的打努力值的方式，但超级训练仍然是本作中一个非常大的亮点，就如之前在介绍《口袋妖怪》多次时说过的那样，完全可以拿出来单独作为一款游戏。游戏的玩法是和气球口袋妖怪对手用足球互射，不同的口袋妖怪甚至有不同的射击方式，对方的口袋妖怪也有各具特色的攻击。配合全新风格的配乐以及流畅的操作，作为内置游戏的超级训练部分也做得相当出色。而且即便是不需要用这个模式来打努力值，也同样可以用来赚取道具。

全3D画面

借由3DS机能的提升，本作实现了全面的3D化，无论是地图画面还是战斗画面。地图画面支持多角度，战斗画面则进化为全场背景显示，第五代的动态和缩放也不在话下，战斗演出精彩而自然。而且在《X・Y》开始，游戏中主角也可以向八个方向移动了。与这种移动对应的，还有本作新增的滑轮鞋，可以让主角行进得更快，还可以在特殊的地方做出特殊的滑轮动作，而传统的步行也依旧在，开启滑轮后，滑轮和步行分别对应了滑杆和十字键，而这也是根据3DS的硬件功能所加入的一个新设定。

3D的口袋妖怪世界依然是充满着清新，但在3D的显示之下，又多了很多宏伟壮观的场景，大概是官方也很了解玩家们在冒险途中游山玩水的乐趣，还在这一作中加入了拍照系统，用以给自己的旅途留下纪念。


▲战斗画面也实现了全程动画，且动作设计非常出色。

通信系统再进化：PSS

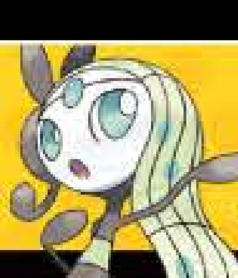
从《黑・白》到《X・Y》，主机也从NDS来到了3DS。前作中有着让随时随地交流的C齿轮系统设定，但因为开启通信后耗电太大，所以设定了关闭功能，而相当多玩家也在平时选择了关闭；而3DS相对于NDS的进化，除了机能之外，待机节电上也有相当强的表现，所以本作的PSS（玩家搜索系统），终于把“随时连接”彻底变为了现实。PSS系统之下，玩家可以通过红外和附近的好友保持交流，也可以通过Wi-Fi与全世界认识和不认识的玩家进行沟通。



而其中非常有新意的，是奇迹交换。奇迹交换面向的是全世界的玩家，随机和其他使用此功能的玩家进行交换，效率非常高，不过无法知道交换来的是什么，虽然初期奇迹交换到的更多是绿毛虫这一类，但当游戏发售了一段时间，玩家们开始选种培养后，就开始收到不少高能力甚至隐藏特性的口袋妖怪，而且其中不乏珍稀的口袋妖怪，毕竟自己当下不需要的，很可能就会给其他玩家带来惊喜。

而很像前作幽谷之力的O能量，则都是通过玩家间的互相帮助来为对方带来各种增益效果，而且等级的设定，也会让增益的效果更大。

《口袋妖怪》在最初代企划时，便非常看重玩家间的交流，从游戏领域尚未有“社交”的概念，到如今各种宣传中“社交”字眼铺天盖地，Game Freak始终坚守着玩家之间交流与互助这个最简单但也最本质的社交乐趣。




前作传送与认证标志

本作从前作传送的方式很特殊，是需要一个名为《口袋妖怪转移》的软件来完成。虽然把以前自己收服的口袋妖怪传进来和新收服的共聚一堂是个很大的成就感，但本作也对前作口袋妖怪增加了限定，即六世代的认证符号。没有这个符号虽然不影响游戏中使用，但是却无法参加官方比赛。这个措施主要是应该之前世代泛滥的修改，而修改作弊也是口袋妖怪官方比赛一直面临着的一大问题。而这个认证标志在早期也的确起到了抑制作弊修改品参赛的情况，不过这个情况并没维持多久，除了游戏破解导致的游戏存档被直接修改和传送，正版中也都可以被直接修改了。而这个认证标志，现在也只是成为了六世代入手口袋妖怪的一个标识。



▲从《黑2・白2》传来的隐藏特性迪亚路卡，没有五角认证。

向初代致敬的要素

虽然是新意满满的第六世代作品、甚至最初的口袋妖怪都不是从博士研究所领取，但是流程中也有时会有一些熟悉的感觉。比如白檀森林，里面的布局就和初代的常磐森林非常相似。而流程到米亚雷市的奥古斯汀博士那里，还会获得关东的初始口袋妖怪。即便是没有新的二级神兽的本作，通关后出现的二级神兽也是来自于关东的三神鸟之一。



换装系统

本着口袋妖怪世界提供丰富多彩乐趣的出发点，以及3DS足够的机能，《X・Y》中新增了一个换装系统，如果对主角的初始形象不满，大可以在后面的冒险中换上各种行头，从帽子到鞋子都可以换，完全的个性化订制。而配合拍照系统，服装搭配也成为了玩家们在网络上乐此不疲的交流乐趣。



早期特典：带 MEGA 石的小火鸡

这是游戏发售后的一个福利，限定时间内可以通过 Wi-Fi 下载到，而且在初期就可以使用。这也意味着游戏开始时玩家可以拥有两只口袋妖怪出战。而在完成最终进化到开启 MEGA 进化的剧情之后，这个小火鸡便可以成为强大的 MEGA 火鸡斗士。加上中盘还会获得一只关东初始口袋妖怪，这就使得早期购入的玩家就可以在一周目便凑齐三个属性的主角口袋妖怪了。



反派势力：燃烧团

获得不死之身，背负忏悔流浪3000年的古代国王，就是AZ，虽然他努力想让自己低调，但是那巨人般的3米身高到哪都让人醒目。而3000年后的今天，一个叫吕山德的人发现了当年的最终兵器，便决定用这个兵器来实现他的疯狂想法，而其中的一步，就是将掌握着启动最终兵器钥匙的AZ给绑架。

吕山德是一名口袋妖怪的研究家，更是卡洛斯反派势力燃烧团的首领，在他的带领下，燃烧团势力已经遍布到卡洛斯的各个角落，甚至于联盟中的天王都有他们的人。因为同在口袋妖怪科研领域，所以和这里最优秀的奥古斯汀博士有着很深的交情。从他对主角及其朋友们的兴趣，以及手下4个年轻的高级女科学家来看，吕山德相当注重于对天才的发掘并将其拉拢到燃烧团内。不过吕山德对当下的世界并不满意，所以他的真实意图，是想通过传说中口袋妖怪的力量作为能源，来启动最终兵器，通过毁灭来给这个一天糟似一天的世界减压。



不过吕山德和他的燃烧团最终还是被他一直很看好的主角给彻底粉碎了计划，以柯塞罗希克为首的残余势力，也在主角的配合下，被国际刑警汉萨姆抓获。

不死之王传说

从第二世代开始，历作正统作游戏的舞台，便都有流传数百甚至数千年的传说。卡洛斯的传说并非是神话，而是历史，一个穿越 3000 年的历史……

3000 年前的战争与毁灭

和其他地方带着浓厚神话色彩的传说不同，卡洛斯间流传的传说，是关于一位3000年前的国王，他高大魁梧，又极富创造力，和人类与口袋妖怪和谐共存时代的大多数人一样，他有一只最心爱的口袋妖怪——一只颜色和花朵都很特的花仙子。

然而战争爆发了，国王的花仙子也不可避免地被用于战争中，最终死于战火，悲痛欲绝的天才国王为了将它复活而制造了一个装置，但是事情并不如愿。终于国王的悲伤转为了愤怒，他把复活装置变成了终极兵器，以毁灭的方式终结了战争。

花仙子终于复活，但是在得知为了自己复活的代价是生灵涂炭后，花仙子离开了国王。国王终于认识到了自己所造成的可怕后果，后悔万分但又无力挽回，心灰意冷的国王放弃了国王的身分，带着忏悔开始了流浪，而那个制造出可怕后果的最终兵器，则被国王的兄弟深深地埋于地下，以免再度被启用造出毁灭性的后果。

而流浪的国王并没有在忏悔中走完他的后半生，因为在制造复活装置花仙子时，他被其中的能量照射到已经成为了不死之身，于是他就这样面对不知何时才会结束的痛苦，沉重地背负着忏悔与自责独立流浪了3000年，一直到今天，除了那个过于醒目的身高，他的穿着和形象上都并未引起人们的注意……



▲远古时代人类驱使口袋妖怪的战争。

不死之王的解脱之战

那个阻止了吕山德的天才的少年 / 少女，在战胜了联盟冠军后的庆祝仪式上，已不再隐藏身分的 AZ 出现，希望与打败冠军的孩子来一场对战，他想知道究竟什么是口袋妖怪训练师（这也是系列中迄今为止惟一一场在通关剧情中插入的对战）。而对战之后，他理解了，口袋妖怪与人类应该是以一种怎么样的关系相处，在他终于摆脱掉 3000 年的痛苦之时，同样获得不死之身的花仙子，也再度出现在他的眼前……3000 年的忏悔，最终为这位传说中的不死之王，迎来了一个美满的结局。



▲3000年了……

泽尼亚斯·伊维塔尔：生命与破坏

泽尼亚斯与伊维塔尔，在游戏中分别对应着《X》版和《Y》版的封面神兽，在设定中，有着鹿外形的泽尼亚斯是本作新增的仙属性，类型上是生命口袋妖怪；伊维塔尔则是恶+飞行的属性，类型是破坏口袋妖怪。不过这两个口袋妖怪在类型上的差异在游戏中并未得到很明显的体现，尤其在启动终极兵器的过程中，两只神兽都作为提供能源的口袋妖怪而被燃烧团控制。而不同版本中，在吕山德被打败后试图做最后一搏还是有区别的，《X》版中因为象征着生命的泽尼亚斯提供能源，所以吕山德想用最后的能量赐予主角和伙伴们以永生；而《Y》版则因为使用了象征破坏的伊维塔尔提供的能源，吕山德试图通过最后的能量毁灭燃烧团基地及里面的所有人。而在设定中，最终兵器由于注入的来自泽尼亚斯和伊维塔尔的能量不同，其作用也是不一样的，前者会带来复活和永生，后者则直接带来破坏，这也是AZ在3000年前为什么能将原本用于复活的装置变为造成恐怖毁灭的最终兵器的原因。



▲3000年前，愤怒的AZ启动了最终兵器。

灵异事件

若从时间论，在"《口袋妖怪》系列"中，从初代就有的灵异要素其实比传说更悠久，而且还有祈祷师、神婆、灵异狂等这么一众神神叨叨的训练师群体。本作中的灵异事件其实有两个部分，来回顾下《X·Y》的鬼故事吧。

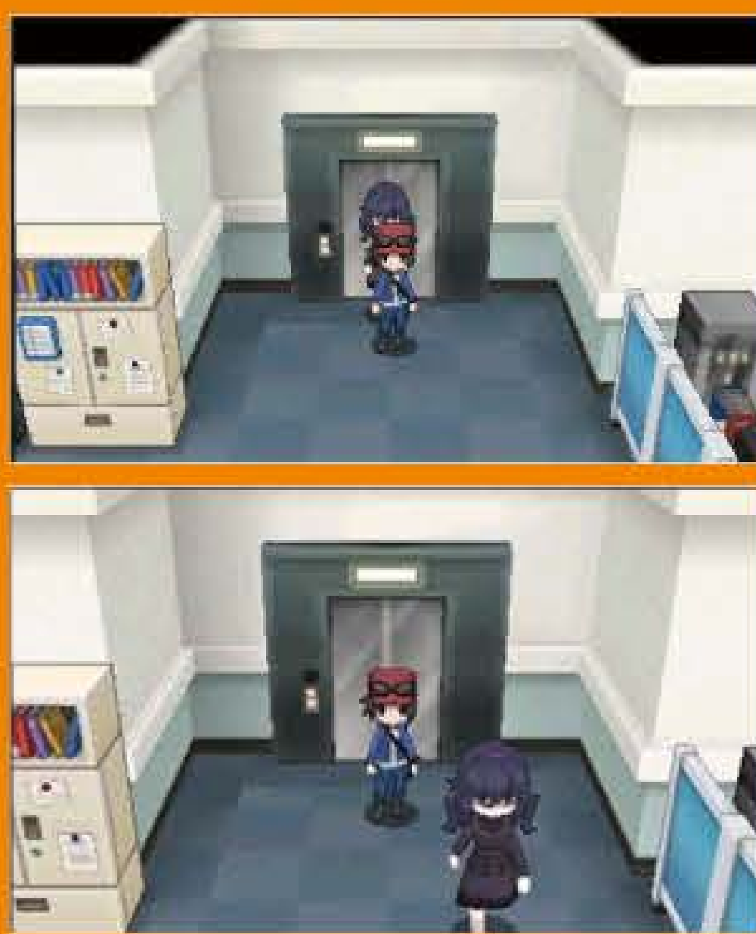
薰衣林道 & 恐怖之屋

薰衣林道位于卡洛斯的米亚雷市和薰衣市之间，为卡洛斯地区的14号路。这条路上树木浓密得遮挡了阳光，使得这里很阴暗，大片的沼泽配合枯死的树木，让这里看起来分外凄凉。而从分支道路左走，这里还会来到一个恐怖之屋，屋外的墓碑让这座本就诡异的薰衣林道中的屋子更加增添了诡异气氛，而其中的老爷爷，则会讲述一个有关神秘女子的不寒而栗的故事。虽然故事很吓人，但似乎也没发生什么可怕的事。真正诡异的，是出了恐怖小屋下行到达的6个残破的墓碑处时，竟然可以在墓碑上拾到有复活作用的元气碎片……



▶老爷爷讲鬼故事时。

都市幽灵



▲忽然出现的僵硬飘过的灵异狂……

卡洛斯的中心大城市米亚雷市，堪称是一个超大规模的大都市，然而在这个高楼大厦林立的现代都市，却有令人匪夷所思的电梯闹鬼事件：从通往14号路的北大门进入米亚雷市，右转，在北大门和烤饼摊之间的大厦进入，如果进入二楼，忽然画面静止，一阵黑暗闪烁中，一个灵异狂打扮的"人"僵硬地飘过——没错，是飘过，因为她的四肢根本没有动。而且此时作为玩家的你的任何操作也都无效，在这种突然出现的灵异事件之下，这种操作失灵很容易就代入到那种被惊吓得目瞪口呆又手脚不听使唤的感觉。

不过这个事件同样没有了下文，但又总觉得不该就这样不了了之，而本作中灵异狂的形象本来就挺阴森的……不知道能否像前代大桥上消失的少女那样，在以后的作品中给玩家以答案。



▶结合游戏中的第一张图感受下……

一些争议

虽然游戏首次展现了完全3D的口袋妖怪世界，并带来了贯穿3000年的毁灭与重生、忏悔与宽恕的故事，但是这款游戏还是出现了一些引发争议的问题。

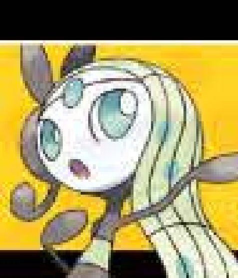
新增口袋妖怪数目少

首先就是作为新作，新增口袋妖怪数量比较少，尤其是和《黑·白》大手笔增加更是高下立判。不过这个也不能全怪Game Freak，从种类上说，到第六世代，全国图鉴已经到了721，虽然数量庞大，但也造成了很多被冷遇的口袋妖怪，这也是很多以加新人新角色来作为卖点的游戏所面临的共通问题。Game Freak的应对之策在此前就是"横向增加"，即增加新形态，加新形象的同时不增加图鉴总数，本作中的MEGA进化其实也可以看作此类横向增加；而本作还采用的另一种方法，就是在加入新属性时，给旧的口袋妖怪计入属性，虽然口袋妖怪没变，但围绕其所形成的攻防战术都会焕然一新。

而这只是原因之一，还有一个很大原因就是很多玩家都看在眼里的：不仅全部口袋妖怪都重新绘制为3D形象，而且在触摸互动中，也给每一种口袋妖怪以完全不同的个性表现，单个看可能没什么，然而结合总数目，那工作量之大简直难以想象。好在游戏加入的新系统新属性带来的新意非常大，当玩家们越来越多地深挖游戏乐趣时，这个争议便也很少被提到了。

裸眼3D掉帧问题

裸眼3D是3DS在公布时重点宣传的一个功能，在很多游戏中也开发出了相当不错的应用效果。不过《口袋妖怪 X·Y》在裸眼3D方面的表现并不出色，在平常的地图画面上甚至完全不支持裸眼3D功能，战斗中虽然可以开启，但开启之后却会造成口袋妖怪的动作帧数大降，很影响视觉效果。不过裸眼3D功能本身属于画面显示的一种，玩家大不了选择不开启，加上本作上市时任天堂尚未推出具有强大3D稳定效果的New 3DS和New 3DS LL，很多人在裸眼3D感到不适的情况下也长时间关闭，所以这方面引发的争议的时间甚至比上一个还短。





米亚雷BUG风波

在游戏发售不到一周后，便有玩家在米亚雷市发现了恶性BUG。这个BUG在米亚雷的某个地点触发，存档退出游戏后加载存档重回游戏后，人物会变得非常迟钝。在以往来说，触发这样的BUG除了删档重新开始，似乎并没有其他办法。不过毕竟是网络时代，官方选择了及时回应，并发布公告，之后迅速发布补丁，解决了问题。相比以往需要将卡带寄到任天堂解决，这次解决BUG的方案可谓是迅速有效，也是网络时代与时俱进的一大进步。

不过笔者自己也曾在迷幻森林遭遇过很少有的BUG，那就是在某个区域存档后重启进入后，便进入黑屏，这个问题后来通过更换机器读取存档后解决，现在来看，应该是后换上去的SD卡和游戏间似乎存在着某种不兼容。不过毕竟还是很快解决了。

《X・Y》的角色形象

进入第六世代的一个最大特色，就是藉由机能的提升，设定图和战斗形象终于可以画上等号，没有了以往系列作品中的点阵形象。与此同时，非战斗时的地图上形象，也更大更细致，甚至超越了以往作品的战斗形象，不过因为以前5个世代都没有收录，这里也就不破例了，看看他们的设定、即战斗形象吧！

主角



▲三种肤色形象

▲三种肤色形象

◄官方设定图，同样是把太阳镜放在帽檐上的特征。

►官方设定图，把太阳镜架在帽檐上的少年。

NPC



►略有些胡茬的年轻博士。

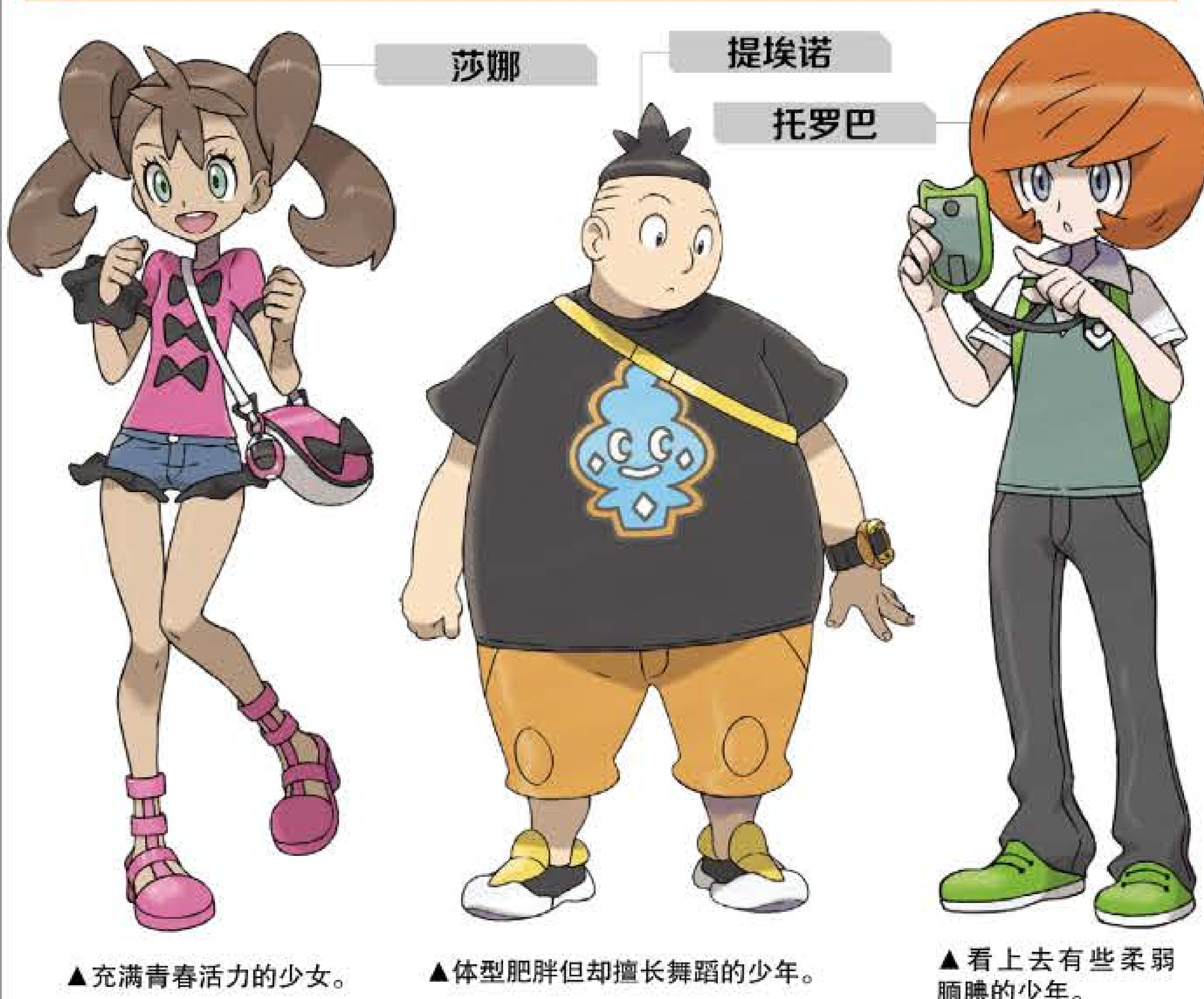
◄身高将近3米的流浪汉，3000年前的君王，因为制造最终兵器时被照射而拥有了不死之身。



▲被柯塞罗希克控制时的战斗前形象。

◄原本是汉萨姆的助手，因被柯塞罗希克控制利用而一度为燃烧团做事。

劲敌



▲充满青春活力的少女。

▲体型肥胖但却擅长舞蹈的少年。

▲看上去有些柔弱腼腆的少年。

燃烧团



▲燃烧团的核心科学家之一，短发短裙的女性。

►燃烧团的核心科学家之一，绿色头发的女子。

▲发型酷似火焰狮的燃烧团首领，拥有优雅的气质和创造新世界的雄心壮志。





科学家·柯塞罗希克

►燃烧团的核心科学家之一，肥胖高大的身躯配上没有血色的脸，而有点吸血僵尸的感觉。



科学家·红叶

▲燃烧团的核心科学家之一，发型最奇特的一个女科学家。



科学家·克蕾亚

◄燃烧团的核心科学家之一，又一名短发女性。



干部

▲►身穿白色西装的燃烧团干部，发型也有所变化。



燃烧团队员

►穿着燃烧团服的成员，红色墨镜和火焰状的发型是他们的两大特征。

道馆馆主



白檀道馆·维奥拉

◄官方设定图，爱好摄影的虫系训练师。



青叶道馆·格兰特

▲对攀岩运动有异常迷恋的少年，喜好甜食但却不得不控制体重。



纱罗道馆·柯妮

◄精通轮滑运动的少女格斗家，高抬腿飞踢的动作感觉有点格斗少女的感觉。



比翼道馆·拉莫斯

►官方设定图，笑容满面的老园丁。



米亚雷道馆·西特伦

◄热爱科学的少年发明家，身上佩戴的机械手臂和吕山德的有点像。



映雪道馆·沃尔夫

►冰一样坚实的强壮老人。



薰衣道馆·马修

►来自城都地区的服装设计师和仙系训练师，她身上那件蝴蝶装据说重达15千克。



百谷道馆·奥林匹亚

►披风映衬出星光的占卜师，使用超能系口袋妖怪。

联盟天王、冠军



水系天王·茂米

◀像水一样优雅的金发男子，同时也是一名优秀的厨师。



火系天王·帕基拉

▶身材高挑，戴着红色墨镜的美丽御姐，亦有燃烧团的身分。



龙系天王·嘉斯纳

▶从头到脚都穿戴着用龙牙制成的饰品，装扮像是萨满的龙系天王。



钢系天王·钢匹

◀穿着厚重的中世纪骑士铠甲的中年男子。

冠军·卡奈

▶身穿华服的电影明星，据说形象原型是奥黛丽·赫本。

对战设施首领

来自对战屋的城主四姐妹，名字分别代表夜、暮、朝、昼。代表口袋妖怪都是二级神兽。





对战女城主·兰妮

▶司职单打对战，代表口袋妖怪是风雷地三飞神。

对战女城主·露米坦

◀发型独特的绿衣女城主，司职轮盘对战，代表口袋妖怪是《黑·白》三剑客和拉迪亚斯。





对战女城主·拉修尔妮

◀红色着装的三打区域女城主，代表口袋妖怪是三圣鸟和三神柱。

对战女城主·露丝瓦尔

▶身穿高筒礼帽魔术师风格的女城主，司职双打对战，代表口袋妖怪是《金·银》三圣兽。

训练师



精英训练师

▲比起其他游戏版本的精英训练师，看起来更加成熟干练。



大姐姐

◀青春活力的装束和高挑的身姿，很迷人的姐姐。



超能力者

▶相比前作，裤子变成了黑色，且超能力能使三个精灵球同时悬浮。



短裤少年

◀相貌看上去像是欧洲小孩，上衣变成了比较时髦的短袖兜帽衫。





研究员

▲▶男性研究员的气质依旧带着几分邪气，而女性研究员则变成了黑人大姐。



钓客

◀本作中的钓客变成了年轻小伙子，肤色黝黑而又健康。



迷你裙

◀惹人喜爱的青春美少女，与她切磋相信是一件让人开心的事。



登山客

▲基本沿袭了《黑·白》中的形象，少了手杖但多了条围巾。



泳裤男

◀正在认真做热身运动的游泳健将，被阳光晒黑的皮肤看起来十分健康。



口袋妖怪迷



▲►其乐融融的一家三口，孩子被打扮成了顽皮熊猫。

比基尼姐姐



◄金发碧眼的红色比基尼姐姐，皮肤被晒成了健康的小麦色。

口袋妖怪饲养员



▼►与第五世代的装束基本一致，服装变成了浅绿色调。女性非常温柔可人。

口袋妖怪突击队员



▲►相当帅气的制服。腰间的救援绳始终是突击队的标配。

芳香姐姐



►像花一样美丽的姐姐，擅长使用草系口袋妖怪。

双胞胎



◄因为画质更清晰的关系，多少能看出来双胞胎姐妹的细微差异。

贵妇



►高贵而又和蔼可亲的贵妇老奶奶。

工人



◄正在用手巾擦汗的工人，身上的污渍让人感受到他们的辛劳。

工人



▲拿着螺丝刀修理机器的工人，看上去更像是技术工种。

灵异狂



►看起来有些阴森恐怖的魔法少女。

女服务生



◄拿起笔正在记录菜单的优雅女服务生。

大小姐



◄和其他版本相比，风格有很大差异，高跟鞋、短发、西装和小皮包这些特征看起来更现代。

对战少女



▲穿着蓝色道服的金发少女，依然有些稚气未脱的感觉。

上级训练师



◄▲男子的衣装相较过去简单一些，女子依旧是围巾加风衣的着装风格。

富家少爷



►身上的装束看起来是精心打扮过的，抚头的样子有些自恋。

女仆



◄面带微笑，神态恭敬的女仆。



幼儿园小童

▶着装风格偏向欧洲的幼儿园小童，男孩子书包里有喷火龙玩偶，女孩子手中的玩偶则是咪咪兔。



天空训练家

◀身穿飞翼服的训练师，只会和玩家进行天空对战。



园艺师

◀手持电动园丁工具，擅长使用草系口袋妖怪。



滑轮玩家

◀▲擅长滑轮杂耍的训练师。



主厨

▶一手端着平底锅，一手用夹子夹起精灵球的西餐厨师。



希望训练家

▶精英训练师的少年版本，充满着自信的气质。



男侍

◀形象类似于第五世代中的男服务员，优雅而又亲切。



女学生

▶中学生打扮的黑人少女。



男学生

◀书卷气十足的中学生男孩。



观光客



观光客

▲在大城市观光游览的游客，造型各具特色。



店主

◀面带微笑，有点像是肯德基爷爷的餐厅店主。



艺术亲子

▲由男女艺术家组成的父女双打组合。



和服少女

▲身穿振袖和服又富有现代气息的美丽少女。



不可思议姐妹

▲由灵异狂和童话女孩所组成的双打组合，姐妹俩的反差很大。



童话女孩

►衣着就像童话世界装扮的萝莉，主要使用可爱的仙系口袋妖怪。



蜜月夫妇

◀由男女两位青年观光客所组成的双打组合。



男士

►衣着整齐的老年男子，对应其他游戏版本中的绅士。



朋克男孩

◀留着朋克发型、着装怪异的青年男子，看起来痞性十足。



朋克女孩

►发型和着装都十分叛逆的朋克女孩。



精英组合

◀由男女精英训练师组成的双打组合。



智者＆强者

◀由空手道王和超能力者所组成的双打组合。



管家

►标准管家燕尾服装扮的老年男子。



突击队组合

▲由男女突击队员所组成的双打二人组。



朋克情侣

▲由朋克男孩和朋克女孩所组成的情侣双打组合。

口袋妖怪银行

机种	3DS	发售	2013年12月25日
开发	Game Freak	类型	ETC



本作是一款针对第六世代而开发的云存储软件，可以看做是第三世代《口袋妖怪收藏盒 红宝石・蓝宝石》的续作，价格为年费500日元。作用是保存玩家的口袋妖怪，不仅可以用来存储，还能实现单机互传。附带的《口袋妖怪转移》，更可以将第五世代的口袋妖怪传到第六世代中。



▶管理员正是《口袋妖怪收藏盒》的阿梓。

存储 3000 只口袋妖怪

和第三世代的《口袋妖怪收藏盒 红宝石・蓝宝石》一样，《口袋妖怪银行》的存在意义也是其庞大的存储量，最多可以存储3000个。虽然在上架时玩家只能抓取《X・Y》中的口袋妖怪，还用不到这么大的存储空间。然而随着《口袋妖怪银行》的上架，附带的《口袋妖怪转移》将前作中的口袋妖怪陆续传来，那么其作用便可以很快发挥出来了。由于要对应大量的上传和下载，所以本作支持多选，使得操作效率更高。



口袋妖怪转移

《口袋妖怪银行》刚一上架便被大量购买下载甚至到了网路塞车的现象，其中最吸引玩家的还是其同捆的口袋妖怪转移，因为这是个将前作口袋妖怪传输至六世代卡带中的实用软件。而且和四世代的口袋公园以及五世代的口袋移动装置不同，《口袋妖怪转移》没有任何时间和数量上的限制，传输过程也无需捕捉或者玩小游戏，可以整箱整箱地直接传输，尽管看起来简单粗暴，但是也非常高效。

而作为官方云端系统，《口袋妖怪转移》也有着对非法修改口袋妖怪的监测，主要在技能和特性上进行甄选，如无法共存技能、无法共存技能特性、未公开特性、显示收服但有遗传技能这些，都无法上传。



单机多卡传送口袋妖怪

所谓的单机多卡传送，就是通过一台机器上的《口袋妖怪银行》，可以向任意插在这部3DS的第六世代《口袋妖怪》卡中传送口袋妖怪，换句话说就是《口袋妖怪银行》认机器不认卡。

这个功能也非常实用，《口袋妖怪》的交换功能很棒，但是并不是所有玩家身边都有能一同玩的玩友，或者自己能拥有两部机器。在《白金》、《心金・灵银》和《黑2・白2》发售后，笔者不止一次接到小玩友们帮忙传口袋妖怪的请求，希望通过Wi-Fi连接，用我的机器做中转，来将其旧卡中的口袋妖怪传到新卡。虽然这个过程极其耗时，但出于对小玩家的理解，笔者只要时间允许也还是会帮这个忙。而如今，即使一部机器也完全不用求人，即便两部机器，通过《口袋妖怪银行》的批量上传下载，效率也非常高。而这个作用在同为六世代的《Ω红宝石・α蓝宝石》发售后，发挥了极大的作用。



礼物口袋妖怪

除了以上非常实用的功能，官方还将《口袋妖怪收藏盒 红宝石・蓝宝石》时代的赠送特殊口袋妖怪优良传统传承下来，不过不再需要上传多少数量，而是以活动名义直接赠送，比如在该软件刚上架之时，就赠送了雪拉比，还有 10 月 31 日前还可以领取隐藏特性的三神柱。这些都是福利，而非设计好的程序，期待以后还会继续有惊喜吧。



▲正在配信的隐藏特性三神柱。

口袋妖怪战斗方块



机种	3DS	发售	2014年3月12日
开发	Genius Sonority	类型	PUZ

口袋妖怪主题的三消方块游戏的第二作，操作依然是使用触控笔，让三个相同的方块相连后消减。如果形成连锁还能形成更大的伤害。本作基于第六世代，依然加入了口袋妖怪收服系统，收录了游戏发售时已经公开的全部718种口袋妖怪。不过和前作中以方块为单位的收服不同，本作中以关卡中的单局对手来作为可收服的口袋妖怪单位。当遇到难以挑战的关卡时，还可以邀请同样有这款游戏的小伙伴来联机对抗强敌。此外还可以通过邂逅通信来和其他玩家在口袋妖怪上进行数据交换，增加自己的口袋妖怪种类的同时，并不会减少口袋妖怪。此外还增加了口袋妖怪辅助战斗的系统。

连锁与超级连锁

当一组方块消除后，接着又有一组或多组方块消除，这便是连锁消除，也是三消方块类游戏得高分的关键，本作中也不例外。不过本作的连锁规则和其他三消方块游戏有所不同，首先是方块可以随时以任意方向去拖动到其他地方和该处的方块交换位置，横着竖着斜着相邻不相邻都可以。而且在战斗刚开始倒计时时和其他组方块消除的时候也都可以拖动，从而可以非常方便地形成连锁消除。

而当消除4个相同的一组后，再消除3个相同的一组，便进入本作特有的超级连锁环节，超级连锁下只要是两个相同的邻接方块便可以消除，而这也是本作高连锁高分的关键。该种连锁会一直持续到连锁结束或本批次的口袋妖怪方块全部消除完。所以当整箱消除后，规划安排最少3个相同的相邻方块来维持连锁数也非常重要。



对战野生口袋妖怪

游戏中的每一局都是与口袋妖怪战斗，有的是对一只，有的则对多只。当起手相连方块数为5连或6连时，在连锁结束后就会对场内所有野生口袋妖怪进行全体攻击，对每个的伤害为总伤害数除以个数。

而在我方没有进行方块消除的操作时，对方便进入攻击倒计时，能力越强的口袋妖怪，其倒计时的时间越短。或者说大多数都是在玩家迟疑一下时便被攻击了。当我方的HP槽被清空至零，战斗便告失败。而除了常规的攻击，还有干扰攻击，比如巫妖会把我方的一些方块变成巫妖，如果多个还好，落单为一个时会导致连锁中断。

对野生口袋妖怪的攻击取决于消除时的分数，攻击力越高，得分也会越高，熟练配合连锁及超级连锁的应用，很多战斗可以在一回合内解决。

在挑战完口袋妖怪的关卡后会给出评价，而这些评价会影响到隐藏关卡的开启。



迫近攻击

在盒子边缘被破坏后，如果缺口足够敌精灵进入，那么在敌精灵下次攻击时便会突入到我方方块盒子内部，不仅会对我方造成伤害，落下沿途的方块以及落入后的跳跃、左冲右突等动作，其所涉及的方块也都会被破坏掉，对我方维持连锁的影响极大。当边缘被破坏到下回合敌精灵就会突入进箱子时，就要把尚待连锁和攻击的方块都快速挪到其下落路径以外，以保持连锁。



车轮战关卡制

虽然718种的数量十分惊人，但是本作的每个关卡都是与多个口袋妖怪的车轮战，虽然所受到的伤害会从该局延续到下一局，但版面内的方块也不会因为新对手登场而重置，所以可以在战斗收尾前提早布置好接下来战斗的起手准备，让下一局的开局对自己大为有利。

而在这种关卡制之下，游戏便也可以充分地通过口袋妖怪的强弱以及属性搭配来调整关卡的难度，而玩家就需要针对出现的对手来决定派出哪些支援口袋妖怪，除了属性，特殊技能的效果往往也都需要考虑进去。

▶本作难度最高的关卡，三个飞神的属性搭配让玩家打得非常吃力，带着风和电两个飞神才能开启隐藏关卡的条件更是让难度陡增。



特殊关卡：松林狩猎园



游戏中非常特殊的大关，一周之内每天出现的口袋妖怪都不一样，所以隐藏口袋妖怪相对也很多。

恶作剧关卡

相比丛林狩猎园这种特殊关卡以及对三飞神的超高难度关卡，游戏中还有个别的搞怪关卡。比如下面这个电系口袋妖怪大集合，无论如何都是官方的恶作剧玩笑……

口袋妖怪支援作战

完成了3-1关卡的挑战后，就可以让口袋妖怪加入到支援中了，所谓的支援就是在场地内加入己方的口袋妖怪，以在属性和攻击力上形成压制以及特殊技能的发动。玩家最多可以派遣三只，但是派遣得多的同时，也会增加版面内方块的种类，所以派遣多少、派遣哪些，都非常考验玩家的战前规划。



百变怪

百变怪在游戏中的作用相当于百搭，当超级连锁中有三只或以上的口袋妖怪同时消除，就会落下百变怪方块。在该批次仅剩下4只或更少的口袋妖怪时也会掉落百变怪，而且会和超级连锁中的下落百变怪的作用叠加，从而掉落两个甚至更多的百变怪。不过也并非完全有利，如果在该批次最后时反应跟不上，很可能会被百变怪消去原本成对的方块从而影响全局。



盗贼与 1000 只口袋妖怪

机种	3DS	发售	2014年6月5日
开发	MAQL	类型	ACT



口袋妖怪官方为宣传2014年剧场版而在e商店上推出的一款限时的免费游戏。游戏的舞台是剧场版的重要舞台之一的钻石矿国。游戏以战队为单位行进，前进中需要根据属性相克来派出出战的口袋妖怪。并通过邂逅通信来加强己方的口袋妖怪的战队。本作和剧场版有直接联系，剧情从钻石矿国的两个秘宝：夕阳钻石和星空钻石，被玛丽琳和莱奥特这对雌雄大盗夺走开始。受迪安茜的家臣仙钻石们的委托，口袋妖怪们出发了……

完全免费＋限时游戏

和大多数限时免费以及本体免费道具收费的游戏不同，本作是真真正正的免费而完整的游戏，由于无需网络，因此也无需担心服务器停服而没法继续游戏。不过游戏是限时配送，时间是2014年6月5日开始到9月30日，也就是说现在这个游戏早已下不到了。不过如果你在当时已经下载到机器里，那么现在其实还是可以拿出来玩的。

人多力量大

本作的战斗方式很直接，就是比人数，双方投入兵力进行大混战。游戏中，《X・Y》御三家各对应一个键，连点某个御三家口袋妖怪的按键，哪种口袋妖怪就是往混战中增援，点得越快增员越快。不过游戏也并非简单粗暴地拼数目，游戏的属性影响依然存在；而在和敌方混战时，也要尽量挑选己方的上，除去属性相克的因素外，还因为自己的口袋妖怪可以花钱买。

邂逅通信

数量很关键，但属性也不能不重视，然而游戏中只能选择一种口袋妖怪，其他两种属性的只能通过邂逅通信来加入。所以本作对邂逅通信的依赖相当高。



回避战斗

这是游戏很考验玩家操作的一个设定，有些守卫比较心不在焉，可以让大部队从其身后悄悄走过去，控制速度不被发现，全部通过之后就可以回避战斗，避免不必要的损失。



与剧场版联动和《X・Y》的联动

虽然是一部免费的宣传游戏，但游戏不仅设置了隐藏要素，还可以和《X・Y》联动。在剧场版的影院放映现场，这款游戏就会追加阿尔加斯和米莉丝这对电影中的父女，并与他们的强大口袋妖怪对决，胜出后会得到特殊礼物大师球，把同时得到的密码输入《X・Y》，便可以在《X・Y》中获得这枚大师球。



口袋妖怪艺术学院

机种	3DS	发售	2014年6月5日
开发	Headstrong Games	类型	ETC



《口袋妖怪艺术学院》是一款口袋主题绘画软件，游戏从基础教起，慢慢由浅入深，让玩家在学习画各种口袋妖怪的绘画中，获得绘画知识与能力的双重增长。此外官方也会有额外配信下载的图片供玩家参考绘画。

由浅入深：课程模式

课程模式相当于剧情模式，起名之后认识安迪老师和同学后就开始学习绘画。模式共有8大阶段，每个阶段下有多个课程，课程除了教学任务外还有数量不一的练习任务，教学任务完成后的徽章为金色，练习任务为银色，在完成该课程下的教学任务后，一般还会开启该课程下的练习任务和新的课程，有的还会开启自由绘画模式下的任务。而在完成了一个阶段的最后，还有综合考量的晋级测试。



天马行空：自由绘画

自由绘画相当于一般游戏的自由模式，菜单指令也和课程模式完全相同。除了该模式特有的参考图片，随着课程模式和简易课程模式的流程进行以及官方配信下载，还会有更多的参考图片开启。除此之外，玩家还可以不做任何参考自行作画，或者从 SD 卡扫描图片后上传，而且传的图片内容不限，不过也没有任何提示和参考，完全照着来画。总的来说，这个模式完全任由玩家发挥，不用考虑任何评判标准，玩出自己的特色。



速写的简易模式

这个模式下无法选择画笔和笔尖，只能用现有的笔来按照要求的步骤来画，但从绘画到成稿都非常简单。和教程模式一样，这里每完成一张，其参考图也会收录进自由绘画中。

同学的作品

如果仅仅是以上的三个模式中规中矩地进行下去，那么本作即便有口袋妖怪的要素也会显得平庸。而这里就显现出制作厂商对游戏乐趣上的把握了，游戏中的同学可不是虚设，每次完成作品之后，其近乎恶作剧的完稿都充满了笑点。某种方面来说，欣赏同学的作品，也是玩家进行游戏下去的一大动力。



▲上屏即为同学所绘。

口袋妖怪 九格战争



机种	ARC	发售	2014年7月8日
开发	BNEI	类型	PUZ

以口袋妖怪为主题，虽然是推币游戏，但也需要对口袋妖怪有一定了解才能顺利游玩。机器最多支持四人玩，但每阶段只能以其中一名玩家为主。游戏的操作极为简单，通过摇杆来控制光标进行选择，按键则只有三个，分别是：红色的攻击按键、稍小的蓝色取消按键和一个用来改变阶段的正方形黄色按钮。除了需要投币进行游戏外，想要更好地在游戏中战斗还需要使用配套的卡片，游戏时插在机器顶部的插槽内即可使用。

作为一款推钱游戏，本作的兑换机制十分友善，玩家在游戏中获得的奖励可以通过游戏中的银行进行储存兑换。

玩法

进入游戏后，玩家要做的就是捕获画面中九宫格内的口袋妖怪，根据口袋妖怪种类的不同，玩家也要选择不同的口袋妖怪应战。将画面中的口袋妖怪捕获后即可获得奖励，完成连续捕获还有能获得额外的金币。玩家进入游戏前也可以根据自己的游戏需要选择战斗场景，例如森林或者洞穴等，不同场景还分为不同等级，根据进入游戏难度以及场景的不同，游戏奖励也有所不同。想要追求收益的最大化，玩家必须根据自己的口袋妖怪卡片来进行适合的进攻选择，值得一提的是，本作中总共收录了超过170种原作中的口袋妖怪。



特殊游戏

多人游戏时，游戏画面中央会出现一个计量槽，当这个计量槽到达顶部后，玩家会获得一次游玩特殊游戏的机会，不过必须所有玩家都同意进行，特殊游戏才会正式开始。特殊游戏中玩家需要使用精灵球来对屏幕中的口袋妖怪进行捕捉，不同类型的口袋妖怪需要使用对应的精灵球才能解决。同时画面中的口袋妖怪也会不断移动，因此实际操作还是需要一些技巧的。除了捕获普通口袋妖怪外，每次特殊游戏都会为玩家提供一个口袋妖怪的特殊奖励，捕捉到特殊口袋妖怪的玩家则可以使用捕获的口袋妖怪进行游戏。

口袋妖怪大本营

机种	iOS/Android	发售	2014年10月21日（iOS）/2016年4月14日（Android）
开发	Creatures	类型	ETC



本作是一款发行在智能手机上的免费应用程序，通过移动设备的触摸操作，结合口袋妖怪的相关内容来帮助孩子们了解口袋妖怪世界的基础知识。本作虽然偏低龄向，内容上却丝毫没有含糊。除了内置的口袋妖怪照片合成功能外，还附加了寻找口袋妖怪、精灵球投掷、口袋妖怪进化、口袋妖怪猜猜猜和战斗对决等丰富的游玩内容。同时为了让游玩的小朋友更有代入感，游戏还特别以“夏令营”一样的形式进行，游戏提示也会通过两位营地中的教官来向玩家进行说明。



另外通过不断地游戏，玩家还可以在游戏的收藏中查看自己遇到过的众多口袋妖怪。当玩家在完成任何一个迷你游戏后，都会根据完成时间或者其他参考值获得对应的评价，评价从高到低依次为金牌、银牌和铜牌。迷你游戏如下：



寻找口袋妖怪



玩家需要在一个场景中，通过移动放大镜来寻找画面中口袋妖怪的剪影，锁定剪影后口袋妖怪还会试图逃脱，此时玩家只要将放大镜对准移动中的口袋妖怪一段时间就可以将其捕获。为了增加游戏的难度，场景中还有许多不是口袋妖怪的剪影来迷惑玩家，加上完成捕获所需的时间，在限定时间内找到场景中的所有口袋妖怪其实也并不简单。



精灵球投掷



将精灵球投向画面中移动的口袋妖怪，每只口袋妖怪有三点体力值，命中同一只口袋妖怪三次后即可完成捕获。



口袋妖怪进化



画面中会出现三个小屋，小屋内会依次放入同一只口袋妖怪的不同进化形态，之后小屋的门会打开一部分露出屋子内的口袋妖怪，玩家需要根据得到的信息，在画面下方的选项中选出小屋里面的究竟是哪一只口袋妖怪。



口袋妖怪猜猜猜



通过画面中的黑色剪影，之后在画面中提供的三只口袋妖怪中选出与剪影相同的一只。



战斗对决



类似于猜拳的小游戏，画面中的河流会不时飘过一只标明了属性的口袋妖怪，之后玩家根据战斗需要在限定的时间内选择一只相克属性的口袋妖怪出战即可获得胜利。



口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石

机种	3DS	发售	2014年11月21日
开发	Game Freak	类型	RPG





距离第六世代开篇作《口袋妖怪 X・Y》发售一年之后、第三世代《红宝石・蓝宝石》的重制版也来了！游戏基于第六世代的系统，保留了原作的流程的同时，也增加了相当丰富的新要素。十多年前给无数玩家留下美好回忆的芳缘大陆之旅，以更加美丽的面貌再临，而玩家也在熟悉的流程中，感受着无尽的新意。



▲《Ω红宝石・α蓝宝石》的芳缘大陆地图



年轻的开发者

《Ω红宝石・α蓝宝石》的导演是大森滋，进入Game Freak时便参与到《红宝石・蓝宝石》的制作中。虽然是新人，但却以完全无法自拔的工作状态，独自完成了芳缘的地图设计，并负责了通讯相关的电视节目和记录的开发工作，而后还非常深入地将自己参与制作的第一款《口袋妖怪》玩了下去。



▲增田顺一与大森滋

而游戏的制作人增田顺一，作为Game Freak的初创元老，也是非常希望能让年轻人担任起导演的重任，虽然在开篇的彻头彻尾的新作是增田自己担任导演，但是到续篇往往会交给年轻人来做，就如同《黑2・白2》交给了海野隆雄。在决定了《红宝石・蓝宝石》的重制方案后，增田顺一带着再次让年青一代担任导演的想法，在《口袋妖怪 X・Y》尚在开发时，便找到了大森滋，提出让他担任《Ω红宝石・α蓝宝石》，而大森滋在集中精力完成了《X・Y》的工作后，便全力投入到了《Ω红宝石・α蓝宝石》——这部与他渊源颇深的游戏的导演工作中。而为了支持这位新任年轻导演的工作，作为《红宝石・蓝宝石》当年总监的增田顺一，把《红宝石・蓝宝石》的世界观、设定和说明书等资料全都交给大森，并与大森沟通了开发时自己的一些想法。大森滋深刻理解到了增田顺一想要在《红宝石・蓝宝石》中想要完成的东西，于是他结合着增田的理念，将游戏做进一步的改良后，便把这些想法落实到了《Ω红宝石・α蓝宝石》的开发中。

丰饶与共存

在增田顺一负责《红宝石・蓝宝石》的开发时，丰饶是游戏的一个关键词。而结合这个关键词，大森滋进行了与当下世代结合的思考，最终他找到的是共存——让不同的价值观同时存在，拥有不同价值观的人能够彼此认同，创造这样的世界，便是当今“丰饶”的又一种象征性体现，于是共存成为了重制版的主轴。而共存并不仅仅现在剧情上，也反映在各种各样的玩法上。除了热衷于对战、育成甚至和口袋妖怪触摸互动的这些玩家，还有华丽大赛和超级秘密基地，甚至在新加的口袋导航中也加入了共存要素：即一边寻找路上的口袋妖怪，一边进行冒险。大到整个剧情架构，小到系统的细节设定，都体现着共存。



在原基础上突破

重制游戏的一个重要原则是：原作的优点能被最大程度地保留，因此哪些要保留，哪些要改变，是非常考验开发人员的。虽然只有1年的制作时间，但效果相当出色。而负责官方攻略的编辑部的编辑们甚至认为这一作几乎可以算作是一部层次丰富的新作。

大森滋在初玩《红宝石・蓝宝石》时，一瞬间的感动让他至今难忘，而他在重制版中，便打算让现在的玩家们也感受到他当时那样的体验，所以在开发中，大森始终考虑着如何再度做出第一次看到口袋妖怪们生存在五光十色的世界中的感动，并努力寻求不磨灭原作优点的前提下，创造出新事物的方法。而他的结论之一，就是让玩家在游戏中与野生的口袋妖怪进行接触，让玩家们重新想起与野生口袋妖怪相会的感动。

而游戏中还有一个向原作致敬的有趣设定，那就是导航中原作中的点阵画风口袋妖怪，之所以有意设置，其实也是在对原作与重制版进行比较，让玩家们直观地感受到从原作到本作的变迁。



▲导航系统中的点阵画风口袋妖怪。

图鉴导航

图鉴导航是本作非常有趣的一个设定，那么这个设定来自于哪里呢？其实也是来自于原作，在《红宝石・蓝宝石》中，行走在路上有时会听到口袋妖怪的叫声。就如同在树林中不知何处传来的何种动物的鸣叫，该设定就是为了在游戏中展现这个氛围。而为了让这个要素更具有《口袋妖怪》的风格，制作人们还设计成玩家通过图鉴直接确定发声口袋妖怪的种类和特征。使得玩家更深切地体会到在大自然中嬉戏的游戏乐趣。而接触的设定，更能让玩家感受到在自然生活中的野生口袋妖怪的生命力，虽然需要小心谨慎地靠近，但是一不小心手滑，还是会把口袋妖怪惊跑，这样的设定的代入感有趣而真实。也正是因为展现出的与野生口袋妖怪相遇的兴奋感，因此这个要素被反复修改，进行各种细节上的调控，务必要表现出口袋妖怪作为一种生物的活力，否则整个口袋妖怪的世界都会变味。

而这个设定还增加了一个乐趣，就是即使一直与同一种口袋妖怪相遇，但随着次数的积累，与口袋妖怪有关的情报也会增加，这就使得相遇成为了一件非常有趣的事，而诸如土狼犬和蛇纹熊这样的口袋妖怪，正是因为接触率高而更容易展现出其隐藏的不同寻常的特征。也正因为有接触要素，玩家们会更加愿意邂逅多种多样的口袋妖怪，借此来了解更多关于这种口袋妖怪的信息。



▲真实而有趣的细节：蹑手蹑脚地靠近露出尾巴的野生口袋妖怪。

更加方便的地图导航

地图导航和图鉴导航同属于本作的导航系统，除了查询地图上的各种信息外，地图上还有两个非常实用的功能，一个是查看地图上口袋妖怪的分布，还有一个就是查看训练师们的情况，一旦可以对战便会显示出来，大大方便了玩家。

面貌一新的芳缘大陆

既然是《红宝石・蓝宝石》的重制版，游戏的舞台自然还是芳缘大陆，不过藉由隔了两个世代的3DS的机能的大幅进化，游戏的整个面貌也都焕然一新，不仅仅是全3D之下画面更加细腻壮美，还增加天空以及虚幻之地，连原有的秘密基地，都进化为了超级秘密基地。

飞天系统



继草原、森林、道路、洞窟、海面、水底等场景后，本作终于新增了冒险平台：天空！空中场景最早在《口袋妖怪突击队3 光之轨迹》中出现，《X・Y》中则出现了专门的空中对战系统，而本作的飞天系统和前面两个又都有不同，是通过梦幻之笛将拉迪亚斯或拉迪奥斯召唤出来，然后骑着它飞翔在高空。不过这里的高空并没有天空训练师，但有时会出现成群的飞行在空中的口袋妖怪。由于空中视野极佳，因此可以快速而准确地降落到目的地，而这也是发现和到达梦幻之地的最佳方式。不过作为新的冒险平台，天

空的感觉似乎又有些不够精彩，比如没能将六世代加入的空中对战和天空训练师结合起来，仍不免有些遗憾。

其实飞天系统对于玩家来说还有一个很大的便利，就是由于负责飞空骑乘用的拉迪亚斯/拉迪奥斯可以不在队伍中，所以玩家可以用飞天直接代替秘传机能飞空的地图效果，而玩家的队伍中也可以多出一个技能格、或者说，在四处冒险时，可以不再考虑在队伍中加入飞空技能了。

虚幻之地

虚幻之地是本作新增的地点，当骑乘水都飞行时，每天都会遇到一些虚幻之地，通过使用PSS通信及邂逅通信还可以进一步增加。而虚幻之地里会遇到一些芳缘图鉴外的口袋妖怪，并捡到稀有的道具。在特别的虚幻之地中，还会出现前作的传说中口袋妖怪，除了在陆地上的虚幻之地，还有些是在空中。当在满足条件时调查这里的黑洞，就会出现传说中的口袋妖怪。

事实上，在设定之初，让如此大量的传说口袋妖怪出现，也让作为制作人的增田顺一颇为伤脑筋——为什么芳缘可以出现如此多的传说中口袋妖怪？不过当设定了需要骑乘拉迪亚斯/拉迪奥斯才能到达的虚幻之地，并且通过黑洞来出现，这个设定就合理得多了，换句话说，设定一个不可思议的现象，需要的正是这种极富梦幻感的想象力。



华丽大赛

华丽大赛作为系列的经典系统，起源于《红宝石·蓝宝石》，而本作为了让新玩家更容易上手，在整体上都做了改良，比如方糖的制作会更简单，而技能连锁在大赛中的重要性则下降，大森滋希望以此来让玩法更加单纯，来体会到华丽大赛的乐趣。

而与这种难度下降对应的，则是参与度的增高，这次不仅是口袋妖怪，主角自己也会换上专门的服装。并且设有米拉可·莉西亚这样华丽大赛大师级的角色，来指引玩家不断成长的同时，也作为华丽大赛领域的最强者接受玩家的挑战。而在观众兴奋值达到最高时出现的MEGA进化，也是将华丽大赛与六世代全新要素的一次华丽结合。



换装皮卡丘

换装皮卡丘是《Ω 红宝石·α 蓝宝石》中非常独特的一个设定，通过换装，不仅改变了形象，在不同类型的华丽大赛中获得满堂彩，更因为拥有不同的技能而可以带在身边去进行冒险。

而换装这个想法，其实早在开发具有主角换装系统的《X·Y》时便已经形成了，但是《X·Y》中并不具备一个让口袋妖怪换装合理存在的条件。但是到制作《Ω 红宝石·α 蓝宝石》时，大森滋立刻便想到换装皮卡丘很适合华丽大赛，便依照华丽大赛的规则，为皮卡丘设定了5种完全不同的服装。



超级秘密基地

和原作作为玩家个人秘密的秘密基地设定不同，本作进化之后的超级秘密基地，已然成为了全世界玩家们的一个热热闹闹的互动，由于支持二维码扫描，所以玩家们在网上可以轻松获得彼此的秘密基地信息。而有的不仅把自己的秘密基地打造成一个道馆，来设置队伍与人切磋。更有将100级且没有攻击技能的塔本奈和快乐蛋作为出战口袋妖怪，以此来方便其他的玩友们来练级，把私人小空间打造成社交大平台，这也是作为重制版相对于原版的一个相当大的突破吧。



更多的MEGA进化

就像《黑2·白2》增加了大量掌握隐藏特性的口袋妖怪一样，第六世代标志性的MEGA进化在《Ω红宝石·α蓝宝石》中也增加了很多，而且其中既有大针蜂和比雕这种初代有人气但能力略显不足的，也有血翼飞龙这种呼声非常高的。而这些MEGA进化中，最吸引人的还要数三个主神的"MEGA进化"——之所以叫MEGA进化，因为海皇牙、古拉顿和雷库萨的进化完全符合战斗中临时进化并且能力增强的效果，给打引号则是因为又和一般的MEGA进化完全不同。

海皇牙和古拉顿是带有特定道具之后，在战斗开场便直接进化，不过并不叫"MEGA进化"，而是原始形态。雷库萨并没有叫什么新形态，直接叫MEGA，但是不用MEGA石，而是掌握强大的飞行系技能升龙就可以了，由于无需MEGA石，雷库萨更成为了一个可以MEGA形态携带道具的超强神兽。



新增的技能、特性和天气

在系列中，新特性与新技能一直是全新世代作品才会增加，不过《Ω红宝石·α蓝宝石》正式打破了这一惯例，增加了升龙、大地之剑和起源大海三个技能，还增加了变量气流、终结大地、初始之海三个特性，并且根据三个特性增加了乱气流、强阳光和强雨三个非常霸道的天气。不过这些新增的技能、特性和天气，都是围绕三个主神的MEGA及原始形态的，对一般的对战平衡并无影响——当然，在神兽战中还是有影响的。



最弱气劲敌的成长

《宝石》的劲敌小充，和任何一作的劲敌比，都显得很弱气，重制版中也是一样，而为了体现他的成长，不仅给他设定了多个战斗形象，还让他最开始得到的拉露丝最终进化成了雄性的可以进化的艾雷特，更值得一提的是，和他在流程中的最后一战还有非常激昂的战斗音乐。看来为了让这个初始形象极弱的劲敌成长为强敌，制作人也是下了一番苦功的。

MEGA重钢蟹终极对决

在《红宝石·蓝宝石》中，大悟最终的杀手锏重钢蟹堪称是《金·银》中小茜的罐奶牛之后让老玩家们印象深刻的又一个强敌，这个有着钢铁堡垒般外形的口袋妖怪的种族值为准神级别的600，并且属性组合优秀，还有彗星拳这样越打越猛的攻击，真正的是攻守兼备。而本作的早期特典，便是一只携带着重钢蟹MEGA石的异色（闪光）铁哑蟹，这个强大的口袋妖怪足以跟随玩家一直战斗到最后，而到联盟的冠军一战，更可以用自己培养的重钢蟹与大悟的重钢蟹一较高下，尤其是开场时两只重钢蟹同时MEGA进化，未及开战，热血便已经调动起来。



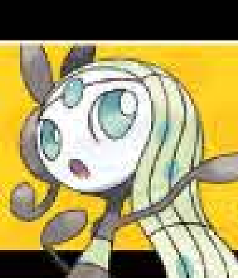
与版《任天堂全明星大乱斗》的联动

从第一代《任天堂全明星大乱斗》开始，口袋妖怪便作为任天堂明星而被收录到游戏中。虽然各作《任天堂全明星大乱斗》都有口袋妖怪登场且有不小的戏份，但基本没有过与《口袋妖怪》游戏间的联动。而3DS的《任天堂全明星大乱斗》和《Ω红宝石·α蓝宝石》打破了这一壁垒。通过在任天堂俱乐部填写3DS的《任天堂全明星大乱斗》和《Ω红宝石·α蓝宝石》中任一版小黄纸上的号码，就可以得到主人名是"スマブラ"(《任天堂全明星大乱斗》日文名スマッシュブラザ－ズ的缩写）的隐藏特性上忍蛙，此外还会得到GBC游戏《Gameboy怀旧长廊3》。虽然联动并不直接，但也算开了一个头。



汉萨姆受伤了

《口袋妖怪》历作之中都有其他作品的角色客串，比如蜜柑出现在新奥，希罗娜出现在伊宿涟漪湾……而汉萨姆则是个在多部作品中都不算非常重要但都特别活跃的人物，汉萨姆的身分是国际刑警，在《白金》中挫败了银河团的阴谋并逮捕了洛托姆，在《黑·白》中对等离子团残余的七贤者进行抓捕，在《X·Y》又成功逮捕了燃烧团的科学家头领柯塞罗希克。可谓是成绩卓著，其潜伏和侦破手段也相当厉害。汉萨姆在《Ω红宝石·α蓝宝石》再次登场，然而却晕倒在对战度假区的海滩上，虽然被这里的女子救了过来但是却失忆了……从游戏的情报中暂时还得不出他受伤的原因。





危机背后的真相

本作的二周目增加了《Delta之章》，而这一章，把整个一周目发生的危机都给出了答案，因为接下来，还有更大的危机，来看看吧。



《X・Y》与《Ω 红宝石・α 蓝宝石》

作为同世代的两部作品，《X・Y》与《Ω 红宝石・α 蓝宝石》在剧情设定上有相当多的联系的，比如米可利的揭开天空之柱的关键物品，就是来自于一个卡洛斯的巨人的赠予，而那个人其实就是 AZ。

到了二周目，原本平静下来的生活，却因为一个抢盗键石的、名叫曼珠的神秘女子的出现而打乱。而在对曼珠的追击中，才得知曼珠其实是一切事件的始作俑者，她伪装成反派组织成员渗透到其中，去煽动反派专职去唤醒原始回归的主神。之所以处心积虑制造这么大的麻烦，是为了解决真正即将到来的毁灭危机，即得文公司发现的那颗撞向地球的直径超过 10 公里的巨大陨石……

得文公司的生命能量研究

3000年前，卡洛斯的君王AZ因为最心爱口袋妖怪的死而愤怒，将原本用于复活的装置改为了最终兵器，用毁灭终结了战争，而其所用的能量正是口袋妖怪的生命能量，需要以口袋妖怪的牺牲来获得的能量。得文公司的前社长、即现任社长兹伏奇的爷爷认为这个能量可以改变活着的人类和口袋妖怪的生活，便着手对生命能量的研究开发，藉由这种无限大的能量，他为研究开发所设立的得文公司迅速成为了芳缘的第一大企业。而到兹伏奇这一代时，生命能量已经足够驱动潜艇，而接下来则是准备驱动火箭，用宇宙中心那枚巨大的火箭来击碎陨石，然而尚缺启动的陨石碎片。

传承者曼珠的解决之道

相比得文公司的高科技手段，作为传承者的曼珠，则采用古代时候的办法——在发生灭顶之灾时，召唤超古代口袋妖怪雷库萨和它的力量来化解灾厄。她之前所制造的麻烦，就是在唤醒尚不足以造成灭顶之灾的原始海皇牙/古拉顿时，来让雷库萨现身，而她连抢带盗去收集键石，也同样是为了召唤雷库萨。

压制灾厄之神

曼珠的传承者身分，来自于数千年前的灾难，当时的大地上充满了自然能量，原始海皇牙和原始古拉顿为了争夺能量而发生战斗，人们在两大力量碰撞面前完全束手无策。之后宇宙中降落了大量陨石，陨石直击了住在瀑布中使用龙口袋妖怪的一族——流星之民。陨石如同散发着七彩光芒，继而雷库萨从天空中降下。雷库萨压制了两只原始回归的主神，平定了世界，之后便被崇敬为神。

然而千年过后，更大的陨石降落下来，在海上制造出巨大的环形山，即现在的琉璃市。巨大陨石令大地裂开，深处自然能量的溢出让原始古拉顿和原始海皇牙再度觉醒。在人们祈祷雷库萨再度降临拯救时，琉璃市中心的巨大陨石放出了耀眼的光辉，雷库萨再度从天而降并在光辉中发生了变化。变得更加神圣、更加充满着压倒性魄力和生命力。雷库萨身上延伸出的金色触须覆盖了天空，散发着浅的绿色光辉并吹出猛烈的风，光和风转瞬间将两个原始回归主神的力量夺走，失去原始之力的古拉顿与海皇牙分别消失在了大地和大海的尽头，雷库萨也变回通常的姿态，再度飞回天空。



流星之民的传承者

当时 AZ 目睹到了这一幕，他说由世界动摇而诞生之物即Delta。人们的祈愿和石头的羁绊平定了动摇。之后为了纪念雷库萨和变成这个力量源泉的七色陨石，为了离雷库萨居住的天空更近一点，即使是一点，流星之民也建造了巨大的塔，就是现在的天柱。而为了将他们经历过的这段历史和雷库萨的伟业传达给后代，他们在天柱上描绘了壁画。虽然以后的千年里芳缘一直都持续着平和，但流星之民预言在这之后会再度有陨石降落，是足以毁灭世界的巨大陨石。为了拯救星球的危机，持有证实历史的智慧的人们思考着在陨石落下之前再度让雷库萨降临，那就是拯救世界的计划。而这个计划的重要环节，是让掌握召唤雷库萨的方法和力量的人代代相传，这就是传承者。

最终，曼珠召唤来雷库萨，但是雷库萨并没有如她预想那样展现出强大的力量去击碎陨石，绝望之际，主角背包中的陨石与雷库萨发生共鸣，雷库萨吞下陨石之后发生 MEGA 进化，和曼珠完成试炼之战后，主角换上宇宙服骑着雷库萨飞向宇宙，MEGA进化后的雷库萨击碎了巨大陨石，主角则战胜了隐藏在陨石中的迪奥希斯。至此，危机完全化解。



以上是二周目《Delta之章》所展现的故事，从这里我们也可以看出，海皇牙和古拉顿的原始形态与MEGA的确是有不同的，两个主神是因为获取了大量的自然能量而进化；而雷库萨则是与琉璃的陨石发生共鸣，琉璃的陨石起到了键石的作用。而其中两次出现AZ，除了在剧情上继续加强和《X・Y》的联系外，也可能含糊地暗示了事件发生的前后时间。

《Ω红宝石·α蓝宝石》登场角色

主角

和《红宝石·蓝宝石》一样，当选定一名主角以后，另一名会以劲敌身分出现在游戏中。



优树

◀官方设定图，看起来比《红宝石·蓝宝石》的设定图瘦了些，也更阳光一些。

小遥

▶官方设定图，融合了《红宝石·蓝宝石》和《绿宝石》的造型特征，似乎更会卖萌了。



华丽大赛装

▶男女主角在华丽大赛上的特定装束。



劲敌

如果玩家选择其中一位主角，则另一位主角会成为玩家的劲敌。

小充

◀体质瘦弱，性格也颇为腼腆的少年，在主角的帮助和竞争之下一步步变强，成为了一流训练师。





◀早期的对战前形象，有点畏畏缩缩的。



▶成长后的对战前形象，终于有了自信，手中握着的是键石。

NPC

基利

▶教会玩家制造秘密基地的环球旅行家。



小田卷博士

▶不修边幅的口袋妖怪博士，经常穿着凉拖鞋和大裤衩就去工作了。同时他也是玩家未选的另一名主角的父亲。



曼珠

▶擅长使用龙系口袋妖怪的少女，和大多数龙属性训练师一样有着披风。





莉西亚

◀衣着华丽的漂亮女子，是芳缘地区的华丽大赛冠军，身为天才但仍不懈努力，头饰上的宝石为MEGA进化关键的键石。

岩浆团

首领·松藤

◀长相颇似科研人员的岩浆团首领。



干部·炬

▶古灵精怪的岩浆团女干部。



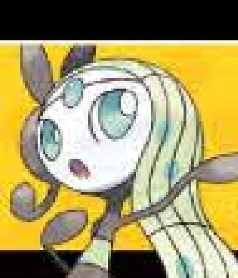
干部·炎

◀相起《红宝石·蓝宝石》，炎的体型变胖了许多。



普通队员

▶比起《红宝石·蓝宝石》，主要区别在于紧身衣和裤子的颜色。




海洋团



首领·梧桐

▶目光坚毅、性格豪爽的海洋团首领，因为常年出海，皮肤被晒得黝黑。



干部·潮

▶身材魁梧的海洋团干部，看起来反倒像是个心地善良的热血男儿。



干部·泉

◀发型和服装都相当夸张奔放的女干部，在团内有很高的人气。




普通队员

▶造型有点类似海盗的海洋团队员。

道馆馆主



茵郁道馆·娜琪

▶与米可利一样注重战斗的典雅和华丽，穿着特制的羽衣。



釜炎道馆·亚莎

▶热情似火的红发美少女。



绿岭道馆·枫&南

▼睚身超能力且心意相通的双胞胎姐弟。



橙华道馆·千里

▶玩家所选主角的父亲，比《红宝石·蓝宝石》中的装束看起来更休闲一些。



卡那兹道馆·杜鹃

▶学生装扮的少女，乍一看与她岩系训练师的身分有点不太相符。



紫堇道馆·铁旋

▼依然是性格开朗、总是开怀大笑的白胡子老头。



武斗道馆·藤树

▲与空手道王这类传统格斗家不同，藤树在刻苦修行的同时也没有忘记时尚的衣着打扮。



琉璃道馆·米可利

▶艺术家气息十足的水系馆主，依然优雅到夸张。



联盟天王、冠军



冰系天王·波妮

◀连衣裙变成了淡紫色，更彰显出她冰霜美人的气质。



龙系天王·源治

▶和其他龙系训练师对披风的偏好一样，源治把身上大衣穿出了披风的感觉。



恶系天王·花月

▶表情看起来比《红宝石·蓝宝石》中更加狰狞。



鬼系天王·芙蓉

◀抹胸和裙子变成了浅蓝色，皮肤被晒得更黑了。



冠军·大悟

▶优雅的富家公子，比其他冠军看上去亲切了许多。

训练师





精英训练师

▲为了和《红宝石·蓝宝石》的形象照应，他们的着装打扮又回到了青少年的风格。



大姐姐

◀造型和《红宝石·蓝宝石》虽然大致相仿，但皮靴、手环、短裤这些细节让她更具魅力。此外精灵球仍然挂在挎包上。



野餐少女

◀造型延续了以往的风格，细节设定也看得更清楚了。



怪兽狂

▶还原了《红宝石·蓝宝石》中的形象，T恤上的喷火龙头像更清晰了。



短裤少年

▶形象又变回了《红宝石·蓝宝石》中的正太模样，看起来很是俏皮可爱。



空手道王

◀白色道服、红色头巾和黑带这三样标志性装束一直没变，但发型变成了更干练的寸头。



鸟使

◀变回了《红宝石·蓝宝石》中的无袖衫和长裤装束，但鸟笼不见了。



钓客

◀造型变回了《红宝石·蓝宝石》中的设定，拉杆收线时的动作很生动。



水手

◄黝黑健壮但肚腩不见了，比以往干练了许多。



露营少年

►依旧是经典的“绿军装+红领带”造型。



比基尼姐姐

◄设定回到了《红宝石・蓝宝石》的风格，头上多了副太阳镜。



海上姐弟

►由比基尼姐姐和泳圈男孩组成的双打二人组，擅长使用水系口袋妖怪。



吉他手

◄回归《红宝石・蓝宝石》设定的短发男吉他手，但服装和吉他的颜色有所变化。



捕虫少年

◄服装和动作与《红宝石・蓝宝石》很像，只是腰上的捕虫箱不见了。



迷你裙

►与《红宝石・蓝宝石》相比，上身的外套显得更加俏皮可爱。



采访者

►记者依旧是短发美女的形象，而摄影师的衬衫上有着电鬼的图案。



大小姐

◄一身绿色装扮，颇有夏日风情的富家千金。





刚下课的学生

▲小学生正太依旧毛手毛脚，而小学生萝莉则伶俐可爱。



富家少爷

►造型回到了《红宝石・蓝宝石》中的风格，摊开双手的样子不知道是不屑还是无奈。



遗迹狂

▲虽然是认真观察遗迹的样子，但对于玩家来说，总有种被放大镜窥视的不良感觉。





学姐与学妹

◄由两位“迷你裙”所组成的双打组合，但形象和一般的迷你裙有一定差别。



泳圈女孩

►造型基本还原《红宝石·蓝宝石》的设定，只是泳圈颜色变了下。



达人

◄▼身穿道服的白发老人，擅长使用格斗系口袋妖怪。



忍者小子

◄摆出的架势比《红宝石·蓝宝石》看上去更加生动，像是忍者的样子。



泳圈男孩

◄看起来急匆匆要奔赴游泳场的小正太。



生营火者

◄扛着木柴的壮汉，身上的围裙画着火焰的图案。





铁人三项运动员

◄擅长骑自行车、跑步、游泳这三项铁人运动的训练师，在从事不同运动时所使用的口袋妖怪也不同。



龙之使者

►基本还原了《红宝石·蓝宝石》中的形象，表情看起来更加自信。



对战少女

►虽然飞踢动作和《红宝石·蓝宝石》基本一致，但表情更加坚毅，整个人看起来稳重多了。





金婚夫妻

◄▼由男女“达人”训练师所组成的双打组合。



昆虫狂

◄一些捕虫少年长大后的样子，看起来有几分邪气。



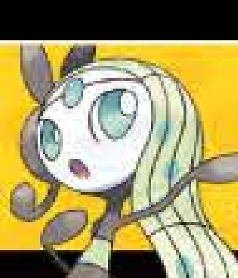
阳伞姐姐

►造型回归《红宝石·蓝宝石》，穿着雨衣打着雨伞，擅长使用水系口袋妖怪。



绅士

►依然是瘦高老者的模样，手中握着精灵球但没有手杖。







口袋妖怪收藏家

◀回归《红宝石・蓝宝石》中的邪恶风格，手指夹住精灵球的动作像是来自于一些特摄片。





精英组合

◀由两位精英训练师所组成的男女双打组合。



潜水员

►身穿潜水服，在深海出没的男性训练师。

口袋妖怪饲养员

▲服装和《红宝石・蓝宝石》基本一样，但手中多了打扫和喂食的工具。



可怕大叔

◀看起来像是黑道成员的强壮大叔，但衣服背后的图案却是可爱的正电宝宝。



热恋情侣

◀正在拥抱的热恋男女，注意他们情侣装上的爱心鱼图案，正好也是亲吻的样子。





口袋妖怪突击队员

◀回归第三世代的造型，男子上身穿着黑色紧身衣，但下半身穿着宽大的喇叭裤。



海女

►对应潜水员，在深海出没的女性训练师。



可怕姐姐

►看起来有些冷酷无情的美丽御姐，衣服背后的图案是负电宝宝。



背包客

▲一手拉着背包背带，一手把玩着精灵球的旅行者。

口袋妖怪 Style

机种	Android	发售	2015年2月15日
开发	Pokemon	类型	手机应用

《口袋妖怪 Style》是一款对应安卓手机的APP，在这款APP中，玩家可以下载各种设计精美的《口袋妖怪》手机主题，这款APP的本体以基本免费的方式提供下载，而各种精美的主题则需要玩家自行在APP内购买，各种官方的主题制作十分用心，因此绝对物有所值，各位安卓手机的用户可以在Google Play的官方商城内找到这一款应用。

ポケモンスタイル

口袋抓取方块

机种	3DS/iOS	发售	2015年2月18日
开发	Genius Sonority	类型	PUZ



口袋妖怪主题的触摸三消方块游戏“《口袋妖怪方块》系列”的第三作，和前作《口袋妖怪战斗方块》一样基于六世代，战斗特效相比前作更加流畅，系统上增加了MEGA进化系统，并且采用了本体免费、道具收费的课金制。本作以对单个口袋妖怪的战斗为关卡，包括有流程关卡、EX关卡和活动关卡，官方每周都会对游戏关卡进行更新。一直运营至今。



课金制度下的《口袋方块》

和以往一次性交完钱便随便玩的《口袋》游戏不同，本作采取本体免费、道具收费的课金制，这就使得游戏的设定在很多方面与以往作品大不相同。

游戏中与现实消费挂钩的是钻石，可以在游戏中兑换游戏中金币以及代表行动次数的心数，而游戏中所使用的其他道具除了从活动公布的密码获得外，都只能用游戏中金币购买，所以游戏中的道具其实也都是需要花钱购买的课金道具。

和大多数课金游戏一样，本作在课金制度下也限定了通常情况下的挑战次数，默认为5颗心，通过邂逅通信可以增加心数，更可以通过钻石来兑换，每玩一次便减一颗，低于5颗心后会以每30分钟恢复一颗的速度进行回复，最多回复5颗。后来这个系统做了更改，将回复心数单列出来，这样玩家就可以优先使用可回复心数。事实上，只要有耐心，以及多与人邂逅通信，这方面是无需课金的。

此外也和大多数课金游戏用每日签到奖励来保持玩家的黏着性一样，本作也有着每日登陆获得500金币的奖励。

以派出口袋妖怪战斗为主

和前两作由电脑提供方块的版面内构成不同，本作中的方块除非是特别设定，一般时的情况下玩家可以自由编辑出战的口袋妖怪队伍，最多可以派出4个，可以根据攻击力、属性和特殊技能来进行选择。而本作为口袋妖怪增加了升级系统，等级提升不仅仅意味着攻击力增加，特殊技能的发动几率也会增加。



三大类型关卡



本作中有三种类型的关卡，首先是流程关卡，会随着游戏关卡的完成而开启，虽然不像活动关卡那样每周都更新，但每次更新都会增加很多；EX关卡往往都是比较强力的口袋妖怪，在流程中达成一定的S评价来解锁，这也是游戏的真正难点；活动关卡顾名思义，就是则是官方发布配信活动关卡的地方，如每日关卡、狩猎乐园、各种规则的挑战关卡、挑战大赛等，一般都会有很诱人的奖励，但是时间往往也只有一周，不过一些高人气口袋妖怪都会多次配信，这也是游戏的黏着度最高的部分。

回合制战斗

和之前两作《口袋妖怪方块》紧张的时间制不同，《口袋抓取方块》除了在EX关卡和部分活动关卡中保留了时间制，流程的关卡和最少一半的活动关卡采用了回合制。回合制下，无需担心因为自己手慢而攻击失败，对方的攻击都是在达到回合数时发动，而玩家大可以仔细思考每一步该怎么走，就像是下棋和玩回合制战略游戏那样。虽然最开始的流程关卡会让人感觉平淡缺乏压力，但是很快玩家便会感受到这种设计之下的另一种激烈对抗，正是基于此种设定，游戏中才有各种需要玩家谨慎走出每一步、继而一气呵成的精彩关卡。



敌方口袋妖怪的攻击

本作中敌方的口袋妖怪的攻击不会对玩家这边造成任何体力上的伤害，而是围绕干扰展开，这些干扰包括召唤同类或同进化链甚至同属性的方块进入到方块消除版面中，影响玩家的连锁。有的则是将场地中的口袋妖怪进行石化、铁化、屏障化，石化需要相邻方块消除才可解锁；铁化要到5回合才会自动塌落；屏障化相当于冻结，可以和其他同类方块相连实现消除，但不会下落。此外还有使用黑雾遮挡玩家总览全局……而游戏中的每个口袋妖怪也都设有了技能，其中很多技能的效果都是针对消除干扰，或者封锁对方行动。所以在派出口袋妖怪方面，其实也是相当考验玩家的战略思维的。



MEGA 进化

如果按照平常的设定，不管回合制下关卡设计得多精彩，与前作紧张的时间制及特有的超级连锁系统相比也还是缺乏激烈感。不过本作加入了 MEGA 进化，这就让游戏时对抗的激烈程度大为提升，当作为队首的可 MEGA 进化的口袋妖怪在游戏中蓄满 MEGA 槽后便会发生 MEGA 进化，之后发动具有强力消除效果的 MEGA 技能，由于经常形势瞬间逆转，这款三消方块游戏带也给了玩家以激烈甚至热血感。

MEGA 进化除了口袋妖怪本身的 MEGA 槽积累速度外，还可以通过其他口袋妖怪的 MEGA 之力技能加速积累，后来还在更新中增加了让某种口袋妖怪 MEGA 槽永久加速的 MEGA 糖。当然，也可以使用开场就 MEGA 进化的道具。



收服率

和系列第一作只要消除便完成收服以及前作战胜即收服的设定不同，本作中的收服是有成功概率的。每种口袋妖怪都有不同的初始收服率，在战胜它之后过关时会根据完成情况来增加收服率，但无论高低，只要没达到100%便有一定的逃跑几率。不过在重复挑战时，即使在收服率的数字上没多大变化，口袋妖怪的逃跑率也会下降，相当于实际收服率的提升。

如果不想重复挑战，也可以在第一次收服失败后花费金币将普通的精灵球升级为超级球，这样可以让收服率提升一倍。而在后来的更新中，还增加了“超级捕捉时机”设定，即在过关收服时，有一定概率会让收服率大幅飙升，不过发动几率和手头持有金币数量有关，金币越多才有更高的几率发动。



战斗道具加成

战斗道具也是本作新增的一个系统，每局战斗前都可以选择使用道具，如果手中没有现成道具也可以直接花金币购买。不同的道具作用的不同，有的在于延长作战时间或回合，有的会开场实现 MEGA 进化，有的会在一定回合或时间内束缚对方行动，有的增加我方整体攻击威力，还有的减少一种版面中的方块而让连锁率大幅提升……由于效果越好卖得也越贵，因此在游戏中，这些战斗道具往往是真正需要课金烧钱的地方。

刷钱系统

游戏中不止是让玩家一味地通过课金或挑战才能获得金币，除了挑战关卡可以获得不算多的奖励外，游戏还有专门的刷金币关卡。流程中的喵喵关卡是可以随时去刷，最多一局可以获得530的金币。虽然单局不多，但反复去刷，积累的数量也是很可观的。此外每周末配信的活动关卡里的喵喵也可以一次刷取到相当多的金币。在配信之初甚至半年多的时间里，玩家都可以凭借这些刷出来的金币满足游戏中的道具购买要求，算是比较良心的一个设定。

排名挑战赛

这是官方每周举办的一次活动大赛，挑战活动中配信的口袋妖怪，挑战时需要联网进行，在战斗结束后成绩会上传至服务器，到活动结束时，会根据排名获得 MEGA 石、MEGA 糖、宝石等各种道具奖励。因为是玩家之间的竞争而成绩没有上限，所以这个时候多数玩家也不会吝惜金币，不过这样的战斗往往也会把玩家刷出来的金币消耗掉很多，如果还有其他限时配信的关卡，就要考虑充值买钻石兑换金币了。而这也是吸引玩家课金的一个方式。

初期漏洞

在游戏上架之初后不久，便被发现了通过扫描二维码后导致兑换心数和金币无需钻石的BUG，这个BUG对这种内购游戏的打击可想而知，虽说初期对于玩家和厂商都还是积累阶段，但这个漏洞一直放任下去对厂商收益会有相当大的影响的。毕竟厂商也不是慈善企业，而本作又不像《盗贼与1000只口袋妖怪》有商业宣传效果，所以充值收益对厂商来说就等于白白开发了游戏并进行服务器维护。所以厂商果断堵了漏洞，不仅如此，还通过配信限时口袋妖怪对系统版本的更新要求，来吸引玩家升级。

流程 200 关以后的难度提升

本体免费的内购游戏有一个很难把握的平衡，就是在多数玩家的口碑与自身的收益间寻找一个平衡，如果过度良心，厂商赚不到钱，就很难继续更新甚至导致停服；而玩家若感觉到游戏的课金要素太过分，则会弃坑。

这款游戏在上架后多半年来在此方面的平衡把握相当好，一方面新关卡新活动更新得很及时，让玩家一直保持新鲜感；同时在选择课金之后，瞬间兑换到大量金币与日常刷刷刷的辛苦也形成鲜明对比；最关键的是大多数关卡都可以通过自己的反复挑战、提升技术来克敌制胜，即便需要金币也无需充值，即便充值对个体玩家来说也不会花多少钱。但庞大的基数又会让厂商的收益汇涓成流，积少成多。

最关键的，是玩家即使花钱充值，收服到的强大的口袋妖怪也很实用，这是一种物有所值的心理，很宝贵。

不过随着关卡的更新，当流程关卡更新到 200 关以后，难度便陡然提升，而更新到 220 以后时，大多数的流程关卡的难度激增到不用道具甚至连过关都困难的地步了，然而为了保证 EX 关卡的出现又需要达成 S 级评价，这就要求多数玩家几乎要在每场战斗中都用上各种道具才可达成 S 级评价并完成收服。而从喵喵关卡刷取的金币早已无法支撑，便只能选择充值。

然而这其中面临着最大的问题是：这些需要使用道具才能达成 S 评价的口袋妖怪，其能力并未有任何出色，和 100 关之前的那些流程中的普通口袋妖怪一样，因为能力低而无法出场作战，最大的作用还是在于增加关卡数和收集图鉴，但那时可以直接收服甚至达成 S 评价，如今却不得不用道具，不得不去花钱充值，而这个坑又非常深，看不到尽头……所以，此时的难度设定，其实已经失衡了。

第一个正式宣布手游版的《口袋妖怪》

2015年3月17日，岩田聪宣布任天堂与手游厂商DeNA达成战略合作，等于官方放开了在手机平台推出游戏的限制。虽然引起不小争议，但也颇有些老牌贵族面对新权贵时不得不放下身姿的无奈。而任天堂在手机平台上正式推出的首款游戏，正是《口袋抓取方块》，在3DS版基础上做了一些改动后，《口袋抓取方块 移动版》成为了任天堂旗下IP首款登陆手游的作品。





大家的口袋妖怪大乱斗

机种	3DS	发售	2015年4月8日
开发	Ambrella	类型	ACT

“《口袋妖怪》系列”为数不多的动作游戏衍生系列《口袋妖怪大乱斗》的新作，依然是以发条玩偶身分登场，包括迪安茜在内的719种口袋妖怪全部登场。游戏强化了玩家之间的互动，广场上可以看到带着口袋妖怪的好友的Mii形象。虽然和《口袋抓取方块》一样是本体免费、道具收费的课金游戏，但是做了设定充值上限的尝试。

玩具国的冒险故事

本作的舞台是玩具国，有一天国王受到了巫师的挑衅，于是就派遣主角去收服口袋妖怪，以此来应对巫师的挑衅。一个平淡无奇的开头之后，便是激烈的玩具口袋妖怪收服大冒险。游戏之中的任务都要去国王那里接，而玩家也将在任物中多次挑战巫师及其他敌人。

课金要素与充值上限

本作中联系现实消费的货币也是钻石，虽然也有游戏中货币的设定，但重要的消费都是需要钻石直接支付，包括热气球（新的地图）、服装、背景、道具、可用口袋妖怪上限数值甚至减缓选关轮盘光标移动速度的关键道具等。虽然游戏中也可以通过通信以及救助通信玩友的方式获得钻石奖励，但是用来开启新关卡还是相当很难的。而通过完成任务获得的奖励也是有限的。

和《口袋抓取方块》初期大量无需任务道具就可完美挑战的关卡不同，本作如果不及时完成对关卡的扩充以及道具的购入，会卡在中盘很久。所以想要畅快地游戏，直接充值购买是最佳渠道。

虽然本作课金的作用远高于同期的《口袋抓取方块》，但本作有一个很良心的设定，就是设了充值上限，当购买钻石满 3000 颗后，便不接受继续充值了。同时会开启名为钻石挖掘机的设施，每天都可以免费领取到 20 颗钻石，而在更新到 1.1 版后，每日领取数量达到了 40 颗。

MEGA 形态与原始形态

这也是来自于六世代正统作（确切说是《Ω红宝石・α蓝宝石》）中的模式，当完成国王的相应委托解锁设施石屋后，就可以去购买MEGA石了，虽然MEGA石价格不菲，但强化作用也和原作中一样暴力，而且由于不存在和其他携带道具冲突的设定，所以是完全有利。当携带MEGA石后，战斗中就可以变成MEGA形态，在被打倒或换上场其他口袋妖怪后会复原。而海皇牙和古拉顿则和游戏中一样，不过在开场时会自动变为原始形态。

但是游戏中的MEGA石是和口袋妖怪个体绑定的，所以当收服更强的同种类口袋妖怪、而想让新的更强的口袋妖怪继续以MEGA进化形态战斗，就要重新购买MEGA石了。



▲MEGA进化时还附带对周围的攻击效果。

取消了技能学习

本作的口袋妖怪收服上限的扩充依赖于课金道具钻石，如果不及时扩充，空间便往往会不够用。不过本作取消了学习技能，这也意味着任何拥有独特珍稀技能但强度低的口袋妖怪，在后续的战斗中没有任何意义，可以和其他低等级口袋妖怪一样，在空间紧张时一起给予放生。

网络社交系统

这是本作相比之前系列三作的最大变化，游戏开始时便选择Mii角色做主角，之后在游戏中可以通过邂逅通信、无意识通信、网络FC好友等方式互相造访，并出现在游戏中。而在与其他玩家互动中，个人的着装、随行口袋妖怪、游戏中各个场合的问候语和感谢语等，都会在互动时体现在其他玩家的游戏中。此外还可以在个人名片上设计动作、背景、边框这些细节。

当发生互动通信后，好友会出现在自己的城下町广场中，除了调查NPC式的交流，这些好友还经常会带来去某些关卡的固定渠道，非常方便。当在战场上救助到好友时，好友还会给我方场上的口袋妖怪提供增加攻击、防御、速度以及回复体力等援护。当与单个玩家间的通信达到特定次数之后，还会获得额外的钻石。

NIKKI 来访

NIKKI 是 3DS 初期免费社交软件《交换日记》的主持人，作为主持人的小画师的 NIKKI 以其形象、画风和功力聚敛了颇多的人气。然而随着这任天堂终止了这款软件的运营，NIKKI 也再无音信。在本作中，NIKKI 会以无意识通信好友的身分再度与玩家重逢，在迷宫中低调地给玩家以血瓶后，便出现在了城下町中。



►《交换日记》的人气小画师NIKKI以邂逅通信好友的身分来访。

热气球系统

本作中需要在气球屋通过乘坐热气球到达指定的区域，每个热气球到达的区域都不同。当热气球使用后会进入恢复冷却倒计时，到达不同地域的热气球的恢复时间也不同，倒计时结束会显示OK。恢复中的热气球可以通过支付钻石来强行冷却，恢复中倒计时时间越长的热气球，强行启动所需的钻石也就越多。

而当钻石购买达到3000颗上限时，商店里还会推出便利的热气球VIP卡，无论是去哪里的恢复状态中的热气球，都只要花一颗钻石即可强行启动。

轮盘式选关

用热气球到达已开启区域后，其下会出现多个关卡，有的关卡中有时还会出现传说中口袋妖怪。不过这些并不能直接选，而是像赌博轮盘机那样快速跳跃，当玩家按停之后还会惯性转动一段时间才会停止。不过当游戏进行到一定流程时，商店会奖励见切秘法，选关时支付 2 颗钻石发动后轮盘的转速会大大降低。而在买满 3000 颗钻石后商店里还会增加见切 VIP 卡，发动见切秘术也只需要消耗 1 颗钻石了。





全员提升道具系统

全员提升道具也是本作新增的要素，通过游戏中货币和钻石购入，不同的道具会给全员在战斗中提升不同的增益效果，包括攻击力、防御力、速度、昏迷概率等等，都非常实用。不过对钻石的消耗也都比较高。

冒险等级与挑战任务

和前作中关卡随流程提升的难度设定不同，本作增加了冒险等级的设定，该等级随着收服口袋妖怪种类的增加而增长。除了可以从国王那开启更多的任务外，战斗关卡中的野生口袋妖怪也因为冒险等级的提升而强度大涨，在玩家重复挑战亦能保持游戏难度的同时，也使收服的口袋妖怪更强。

挑战任务

挑战任务从国王那里接受，随着冒险等级的提升，会开启更多任务，这里有各种各样的钻石奖励条件但不能重复获得，所以没法用来刷钻石。但满足条件给予的各种奖励，还是非常诱人的。

发售实体卡带

2015 年 11 月 19 日，本作推出了实体版，售价 3700 日元，游戏取消了课金要素，开始时便拥有 3000 颗钻石，每日也可以直接去钻石挖掘机领取免费钻石。其实就是相当于用 3700 日元买了充值达到上限后的实体版，不过相比游戏刚推出时达成上限所需要的大约 4800 日元，还是便宜了不少。

跳舞吗？口袋妖怪乐队

机种	iOS/Android	发售	2015年6月29日
开发	Pokemon	类型	MUG

以宣传2015剧场版为目的的一款免费游戏，2015年6月29日在苹果的App Store和安卓的谷歌市场上架。游戏的主要玩法是操作皮卡丘等动画中主要的口袋妖怪们随着音乐跳舞。

需要联网的全免费的游戏

本作依然是一款完全免费的游戏，不仅本体免费，也没有道具收费的这些，虽然本质上说和2014年的《盗贼与1000只口袋妖怪》相同，但是游戏本作需要联网，每次进入游戏后都需要下载内容以及向服务器通信。而且游戏还有运营截止期限，到2015年10月29日停止运营后，这款依赖于联网的游戏便也因为停服而无法游戏了。

伴着音乐《GO GO · 全明星》来跳舞

本作收录的音乐是动画短片主题曲《GO GO · 全明星》，游戏中随着音乐节奏，在音符与下方的头像重合时点击，口袋妖怪便会跳舞。

游戏的玩法是典型的触摸节拍类游戏，共三列，当落下的音符和下边口袋妖怪按钮重合时点下即为正确，随着正确点击音符的增加，上方的连击槽便会逐渐累积，蓄满后便进入奖励时间，此时两个小伙伴入场，屏幕内不再下落音符，玩家需要尽可能地快速点击触摸点，而这个时候往往还有 2 倍、4 倍甚至 6 倍的得分倍率。

当歌舞结束后，会根据得分获得树果作为奖励。

口袋铁拳

机种	ARC/Wii U	发售	2015年7月16日（街机版）/2016年3月18日
开发	BNEI	类型	FTG

《口袋铁拳》由BNE开发，将《口袋妖怪》的人气精灵，通过BNEI做了数代的《铁拳》的战斗方式，来实现与以往完全不同的、真正的一对一格斗对战。游戏中依然有训练师的设定，从可用的口袋妖怪中选出来，与CPU或其他玩家对战。

游戏的舞台：钢铁大陆

本作的舞台是钢铁大陆，这里集中着盖亚之力，这是一种能够产生共鸣的能源。有15个主要地点，包括了镇子、城市、竞技场、遗迹等，其中多处设有提供口袋妖怪对战的场所。而作为口袋妖怪的世界，这里还有钢铁联盟。

▲钢铁大陆

阶段切换

和多数 3D 或 2D 的对战游戏不同，本作的对战中有 3D 和 2D 两个阶段，3D 阶段即场地阶段，是战斗开始时，此时以对手为中心，既可以用远距离攻击牵制对手，也可以在躲避对手的远程攻击中接近对手。而当用特定的攻击命中后就会切换到 2D 的决斗阶段。两个阶段下的键位功能有所差异。这也是本作初玩时非常需要适应的地方。

互相克制的三种攻击类型

游戏的攻击类型分为普通攻击、抓取攻击和挡身攻击，分别对应红、绿、蓝三色，三种攻击如猜拳一样依次克制。所以很多时候除了压着对手打，有时也需要像正统作品中的先读那样预判对手的出招，并作出反克的操作。其中普通攻击分为弱攻击、强攻击和精灵攻击；抓取攻击相当于投技，较近距离使用后会接续各种攻击，可以破解对手的挡身攻击和防御状态；挡击具有可以有效抵挡普通攻击，蓄力挡击还有贯通效果。

贯通、破防和确反

用抓取攻击以外的方式来突破对方的抵挡攻击防御，即为贯通，蓄力攻击便有着贯通效果，一些组合按键使出的招式也能贯通。破防则是指持续防御时承受了过量的攻击导致防御被打破，被破防后共鸣槽也会随之减少。确反则是在对手被防御或者攻击后的硬直时间内命中对手。

共鸣和 MEGA 进化

游戏中，当攻击命中、防御普通攻击、引发阶段切换、回收共鸣能量以及特定招式的效果，都可以使共鸣槽积累。当共鸣槽蓄满后便可以发动共鸣爆裂，在一定时间内获得增益效果，并可以使用一次必杀攻击。如果是MEGA进化口袋妖怪，还可以发生MEGA进化。



援护口袋妖怪与支援系统

本作中除了可以选用登场作战的口袋妖怪外，还有很多作为援护角色登场的口袋妖怪，在战斗中当援护槽蓄满后，便可以发动支援攻击。不同的口袋妖怪有不同的支援效果。除了援护口袋妖怪，妮雅也会有各种效果的场外支援。



店内对战和全国对战

这是该作在日本推出街机台后的两种对战模式，前者是在店内进行匹配对战；后者则是通过在全日本的街机厅内，根据玩家的信息来匹配对战。两种对战模式下，匹配过程中都会和CPU进行对战。



■街机版只在日本推出，有专门的手柄。

本地对战和网络对战

这是WiiU版的两个对战模式，本地对战有两种方式，一种是两个玩家在一台机器上对战，不过会导致降帧；此外还可以将两台Wii U用网线直连，这种情况下游戏的画面和帧数都与单人时无异。网络对战则有排位赛和友谊赛。

口袋妖怪超不可思议的迷宫

机种	3DS	发售	2015年9月17日
开发	Spike Chunsoft	类型	RPG

在经历了《伟大之门与无限迷宫》饱受争议的诸多尝试之后，作为“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作的本作再度来临。相比前作，本作在相当多的方面都回归了传统设置，而部分系统则得以改良。对前作尝试上的去糟取精，以及对系列优良设定的继承和本作的创新，让系列的耐玩度在本作再次达到了一个新的高度。



前作尝试的反思

虽然说突破原有思维很值得鼓励，但是创新尝试也未必有好的回应，《伟大之门与无限迷宫》就是其中之一。付费DLC、口袋妖怪未全部登场、取消满腹度、降低难度、未出战口袋妖怪共享经验值这几点，无论对新玩家还是老玩家都没怎么讨好。所以本作再度对前作进行了大刀阔斧的改变。而重点改变就集中在非常有争议的几点上：

◆取消付费DLC，全部关卡直接收录，通过流程及密码开启，无需额外付费。

◆除了官方未公开的721号波尔凯尼奥外，包括2015年公开的胡巴在内，总共有720种口袋妖怪登场。

◆满腹度系统回归，虽然一周目大多数关卡都有很多苹果捡，但二周目开启的迷宫中，都必须要把携带苹果的数量列入计划考量。

◆难度提升，迷宫中的敌方口袋妖怪更注重干扰、辅助、近战和远程上的配合。过了最开始的教程迷宫后，如果贸然硬拼，很可能初期便尝到失败的滋味。

◆本作取消了前作的经验值共享，只有全员都是非常有出战意愿的口袋妖怪出战，才会让己方未出战的口袋妖怪跟着共享经验值。



石化阴谋与背负宿命的主角和搭档

和以往作品一样，本作在口袋妖怪世界的一派祥和有趣的日常生活之中，暗藏着愈来愈近的石化危机，而被石化的不仅仅是普通的口袋妖怪，连一向强大的传说中口袋妖怪也有很多遭到石化。所以此次面对的，是一个非常棘手的强敌，而且从炎帝到霸王鳄鱼到奥贝姆再到收养主角的长鼻叶，甚至到破坏之神伊维塔尔登场，幕后的元凶仍然隐藏……而主角则是背负宿命变成了口袋妖怪被梦幻召唤而来，甚至连主角的搭档本身也是梦幻……虽然本作并没有达到《空之探险队》从主线到外传那样的高度，但在主线部分，剧情的趣味和跌宕起伏也都可圈可点。

巨大体型口袋妖怪登场

巨大体型的口袋妖怪在前作中就已登场，不过除了鬼重甲之外都是完全作为对手的神兽，而鬼重甲主要体现在高、而非大范围上。本作则专门为巨大体型口袋妖怪做了设定，巨大体型口袋妖怪比普通口袋妖怪的地面的范围大了4倍（长宽各2倍），不过所有通道都可以通过，但是在拐弯时需要更多的回合数，所以作为队友时容易走散。

与地面范围对应的，是前方和周身的攻击范围也都扩大，普通口袋妖怪一格宽的远距离技能，巨大口袋妖怪的有两格宽且有特殊的视觉效果，部分技能（如逆鳞）还发生了攻击范围上的改变。不过这些技能改变的只是范围，威力计算仍然是基于自身攻击力和技能威力，并没有因为范围大而额外增加威力。

巨大体型口袋妖怪主要以一级神兽为主，而且在队伍中不能有两只巨大口袋妖怪，加上在队伍中极易走散，所以一定程度上也是遏制队伍中一级神兽的方式。


▲MEGA雷库萨，超大……

危机四伏的大房间

大房间虽然在系列中一直存在，在《探险队》中突然出现全房间攻击时便会让主角一行陷入险境。而前作由于难度调低所以大房间的危机感基本没体现出来。本作则由于敌方口袋妖怪 AI 的大幅提升以及攻击意识的增强，使得大房间甚至比《探险队》还麻烦，提升己方能力的、下降我方能力的、远程攻击的、全房间攻击的……只要是有能力影响到主角一行，敌方口袋妖怪都会毫不犹豫地各尽所能，甚至会发动合体攻击。相比之下虽然怪物屋的危险度更高，但因为玩家往往有充分准备，所以各种难题都会迎刃而解；而大房间的麻烦在于出口四通八达，混战中很容易被其他进入房间的敌方口袋妖怪发动突然袭击。

不仅是房间，当过道中和掌握贯穿远距离攻击的敌方口袋妖怪对峙时，如果没有准备也会有灭队的危险。不过相比大房间中各种突发意外，过道中的狭路相逢反倒更容易解决。

鬼蝉的献祭

鬼蝉在本作中非常特殊，当地忍虫被我方干掉后，数回合后这里就会出现鬼蝉。依然作为敌方口袋妖怪的鬼蝉并不会对主角一行进行主动攻击，但是却会被其他同伴攻击，而且鬼蝉一旦被打死，干掉它的口袋妖怪如果不是最终形态便会发生进化，等于在迷宫中凭空多出了一个强大的对手。

特殊的胡巴

作为 2015 年剧场版新开启的胡巴，在游戏中有着其特殊性，即以封印之壶道具的形式被主角带上，不占用队伍中的位置，到迷宫中可以使用封印之壶将其召唤出来。召唤出来可能是普通形态，也可能是巨大体型的解放形态，如果是后者，其实也相当于队伍里可以有两个巨大体型的口袋妖怪。不过胡巴并不受玩家指令的控制，所以在某些时候需要将其封印起来，免得被它耽误了大事。


◀这个奇怪的大瓶子就是封印之壶。

全新的队友招募方式

本作中登场的口袋妖怪达到了720种，如此庞大的数量再依靠系列之前作品中的随机加入，就会让玩家的收集变得非常累。所以本作全部改成了友情加入。通过完成任务，和委托的口袋妖怪之间建立起友情的同时，又开启新的友情网，继续接受新的任务、加入新的朋友。这些任务有的需要战斗，有的则是换个大陆给带个礼物就可以加入，此外还有些随机出现的会在友情珠页面下方滚动显示。

调查团

调查团和以往作品中的行会类似，都是集中了优秀且有正义之心的口袋妖怪们，接受口袋妖怪们的日常委托，并进行各地突发事件的调查和危机的解决。在游戏的世界中，加入调查团是很多口袋妖怪们的理想。

二周目，新开始

本作的一周目的剧情和以往类似，都是口袋妖怪变成的主角和搭档组队后，围绕着一个巨大的阴谋而展开。然而在一周目之后，游戏后续的庞大部分才完全开始，水之大陆、风之大陆、草之大陆、雾之大陆和砂之大陆。其中后三个迷宫的任务难度都相对较高，而完成更多的挑战、更多的同伴加入，也都是在二周目完成的。


▲风之大陆的地图，完成了流程剧情后，所有大陆都会陆续开启。

传说中口袋妖怪

游戏中的传说中口袋妖怪，也都是作为任务出现，一般是随着调查团等级的提升而开启。这些传说中口袋妖怪们的攻势都非常凌厉，硬拼的话不带足复活种子很难拼过。不过这里面除了泽克罗姆、雷皇和闪电鸟三只电系口袋妖怪以外，都吃麻痹状态，所以在对决这些强大的对手时，用高速移动全员提速之后将BOSS进行麻痹，再进行攻击，会令我方的胜率大大增加，即便是泽克罗姆和莱希拉姆这样的双龙组合 BOSS，也可以通过这样的方法先将莱希拉姆封锁住。相比普通迷宫中大房间里的各种意外变故带来的危机四伏，面对强大的传说中口袋妖怪的 BOSS 战反而更简单些。

手环与宝石

镶嵌宝石的手环是本作新增的一个系统，手环作为装备道具，有着各种不同的效果。当戴着手环去迷宫中冒险时，将拾到的宝石镶嵌到手环上后，还会增加新的效果。手环和宝石中有相当一部分的有着立竿见影的效果，比如可以让投出道具具有贯通性的投掷手环，虽然游戏中使用投掷道具很容易被敌方接住并反投回来导致意义不大，但是却可以用一个道具来给我方的两个队友同时进行回复和提升，所以意义重大。

若从在结束任务或退出迷宫后宝石全部消失这个设定来看，手环镶嵌宝石其实是“《不可思议的迷宫》系列”中那种退出迷宫后等级清零的一个变种，只不过并不会提升等级，而是让己方口袋妖怪在迷宫会随着宝石的增加而越来越强。



觉醒形态与MEGA进化

游戏中的宝石有绿、黄、蓝、红、青、紫六种颜色，此外还有一种虹色宝石，红色宝石只有一种效果：觉醒。给口袋妖怪的手环镶嵌上后，如果在原作中有MEGA形态，便会MEGA进化；如果没有，便进入觉醒状态。无论是MEGA进化还是觉醒状态，都处于无敌状态，且普通攻击变为觉醒攻击，不仅威力大范围大，还能打破墙壁。不过随着时间和推移、承受攻击以及觉醒攻击，觉醒槽也会慢慢积累，当积累满后便会从状态中消失。这个时候便体现出了两种状态的不同，从能力强化的角度来说，MEGA进化明显强于觉醒状态，但是当觉醒槽爆满后，觉醒状态下会立刻恢复原状，MEGA进化则进入暴走，会在数回合内对身边进行随机的无差别攻击，一旦此时有队友在场，基本上是被逐一秒杀。所以相比其他六世代衍生系列中百害无一利的MEGA进化，本作中的暴走实在是不得不防。而防止的方法除了给佩戴特定的抵消MEGA进化后暴走状态的手环，还可以让MEGA进化者离队，以防暴走时伤到队友。

口袋妖怪绘图方块

机种	3DS	发售	2015年12月2日
开发	Nintendo	类型	PUZ

一款以口袋妖怪为主题的《绘图方块》游戏，《绘图方块》是任天堂旗下非常魔性的一个解谜游戏系列，而本作也是《口袋妖怪》与其他人气品牌再度进行的一次合作。除了普通模式、无限时的拼图模式、全新的大数字规则外，每天还可挑战一次挑战模式。此外本作也有类似于成就和奖杯的系统，游戏中完成特定的条件会获得相应的徽章，得到新的徽章后按提示点击后查看新徽章获得的同时，还会获得宝石等奖励。

魔性的《绘图方块》规则

《绘图方块》之所以能被称为魔性，是因为该游戏简单易上手的同时，难度的递进和节奏的掌控也都非常合理，从而让玩家挑战完一个之后立刻就想去挑战下一个，遇到困难的更是要想法去突破，当突破之后获得巨大成就感之后，更信心百倍地去挑战更多的谜题。

本作采用2D版《绘图方块》的规则，在被线分割的游戏版面中，按照版面边缘的数字提示，将格子涂黑，以达成边缘的数字要求，最终完成时成为图案。既然是口袋妖怪主题，图案也都是各种点阵风格的口袋妖怪图案。

跨行/列的大数字解谜

这是本作中新增的一种谜题规则，大的数字会横跨两行或两列，大数字只要在两行之内满足方块数就可以，虽然看起来简单，实际上在操作中因为可选的方块更多，范围反而更模糊。所以难度比普通模式更高。

拼图

游戏的关卡挑战中，当达成一定条件后会获得拼图碎片，按提示进入第三个拼图模式后，深色的方块便是新得到的拼图碎片，点击后便进入完全没有任何道具和提示的10×10的版面。虽说看起来有些让人一头雾水，但实际上这种谜题往往因为图片中的内容较少，而在开场时往往会有很多10或0的行或列，这时率先把10和0的先涂满或打叉，然后根据找到如7、8、9这些较大的数字的行列，将中部必然会涉及到的方块涂到，然后再以此延伸，将碎的小数字方块一个接着一个解决，最终完成谜题。如果实在没有线索，还可以相邻的已经完成的碎片来进行推测——在这个没有时间要求的模式里，其实也非常锻炼玩家对整个面板的观察力。

关卡与区域

游戏的每个挑战都是一个关卡，而多个关卡所在的则是一个大的区域，区域的解锁除了完成相关的关卡外，还需要支付宝石。而谜题范围则涉及到难度及版面的大小。除了常规的关卡，部分版面中还会出现带钥匙图标的解锁关卡，需要输入密码后开启。每个关卡都有指定的任务，包括挑战时限、指定属性或指定口袋妖怪出战、使用技能限制等，当达成任务后玩家便获得奖励。

课金要素与充值上限

前面所说的宝石即为本作中的课金要素，在游戏中可以用来增加和回复行动值、回复口袋妖怪的睡眠状态以及开启新的区域等等，用处非常多。而且难度设置上也和《大家的口袋妖怪大乱斗》一样，不充值连做任务都不够，而本作偏偏又是让人玩进去便难以自拔，所以对宝石的需求甚至高过《大家的口袋妖怪大乱斗》。

不过本作也有充值上限的设置，最多为5000个宝石，总价格大约为2980日元，比《大家的口袋妖怪大乱斗》的充值上限所花费的还要低，而且达成上限后宝石，不仅可以无限次免费领取宝石，很多有关课金要素的限制也完全解禁，完全可以不受限制地任意去玩。

口袋妖怪的收服与支援

本作既然名为“口袋妖怪绘图方块”，如果仅仅是口袋妖怪的图案，那就太简单了(当然只这么做也无可厚非)，更关键的，还是加入了口袋妖怪的收服和协助战斗的系统。所谓的收服，就是收集，在本作中登场了全部已公开的精灵，甚至有各种MEGA形态，只要完成口袋妖怪对应的图案，口袋妖怪便会加入。而加入以后，就可以在以后的绘图任务中协同出战了。如果有些任务实在难以一次达成，还可以分多次完成，如果达成条件苛刻，还可以不追求评价过关(如限制技能或时间太短)，过关后用手机拍下整个版面答案后，重新对照照片来完成。

口袋妖怪有5项能力参数：可参加谜题尺寸、回复时间、当前剩余回复时间、属性和技能。其中技能便是口袋妖怪出战的最主要作用，有的在解谜开始时发动，有的在解谜过程中发动。而口袋妖怪的属性并非其他作品中的属性相克，而是与其技能有关，这些技能有的作用为标识，有的作用是纠错，有的作用为延缓时间或暂停时间，还有的是对谜题版面内进行爆破，爆破范围内的正确答案都会呈现出来，从而给玩家以更加明确的提示。而同样属性的口袋妖怪，其发动技能的种类和范围也有细节上的差异。

稀有口袋妖怪与传说中的口袋妖怪



口袋妖怪并不完全出现在关卡中。有的会限时出现在特定区域里，出现时下方图标会有提示，在一个小时内战胜，该口袋妖怪就会加入。这类口袋妖怪的任务尺寸比较大，所以我方也需要有大尺寸范围的口袋妖怪做好准备出战，必要时可以花费钻石将其唤醒。

包括稀有口袋在内，本作也有非常多的传说中口袋妖怪登场，甚至收录有基加迪在动画中的新形态。传说中口袋妖怪的技能效果比普通口袋妖怪要大出很多，然而恢复也需要一整天时间，且无法使用宝石复活。

名侦探皮卡丘 新搭档诞生

机种	3DS	发售	2016年2月3日
开发	Creatures	类型	AVG

在3DS发售不久后，任天堂就公布了一只用面部动态捕捉技术制作、略显诡异的皮卡丘，可谓吊足了玩家的胃口，捉摸着任天堂这样不惜“毁灭”皮卡丘一直以来软萌可爱的形象是要搞什么名堂。直到2016年春，这个谜底终于揭开，小萌物也能当大侦探！《名侦探皮卡丘》发售！

与众不同的新搭档

要说最有个性的皮卡丘是哪只，这个大侦探皮卡丘绝对有资格争第一。与刚刚被公布时一样，它现在也依旧不走寻常路，不会像其他皮卡丘那样放出十万伏特，也不会高速移动，反倒是会喝咖啡，会偷吃点心，还会搭讪女孩子，伴随着它“劈卡劈卡”的浑厚叫声，整个就一个披着皮卡丘皮的大叔啊！

皮卡丘的搭档——提姆，并非训练师，而只是一个平凡的少年，他为了寻找失踪的侦探父亲而来到其所在的侦探事务所。而遇到皮卡丘后却惊讶地发现自己能听得懂它的语言，于是他们一拍即合组成搭档，一起寻找提姆的父亲并解决由口袋妖怪引起的各种事件。



侦探的基本要领

由于整体风格的关系，密室杀人事件什么的就不用指望了，但在游戏中依旧可以体验到侦探的办案方式。发生事件后玩家必须在皮卡丘的协助下向现场的每一个人或口袋妖怪询问目击证词，逐步拼凑出案件的线索，当线索足够丰富时就要展开推理来决定下一步的行动，最终解开整个案件的真相。而这个过程并不是把所有人问一遍就行那么简单，有时也必须解决了证人的一些小问题后他们才肯给你隐藏的证据。毕竟侦探办案不仅靠头脑，也要靠双腿。

QTE系统

因为主角不是训练师，所以本作中也就没有了口袋妖怪对战，取而代之的是QTE系统，有特殊事件发生时需要玩家在适当的时机按下相应按键，让主角采取行动。虽然成功和失败对剧情没有影响，但却会让皮卡丘和提姆表现出截然不同的反应，想要看齐全部，务必要尝试两次呢。



更真实的世界观

本作的一大特色是场景和角色是真实比例的，各种景物也更加的细腻真实，口袋妖怪们不再是深藏在草丛里，而是随处可见，给了玩家更强的身临其境感，对喜欢看场景的玩家来说这是绝对不能错过的哦！

后续

玩通本作后大家会发现剧情显然没有完结，主角的父亲还是没有找到……期待能尽快看到续作中皮卡丘大叔继续活跃吧。



口袋妖怪棋圣

机种	iOS/Android	发售	2016年4月12日
开发	HEROZ	类型	TAB

以口袋妖怪作为棋子的棋盘游戏，棋子为口袋妖怪的手办，需要用钻石购买，当收集够6个时就可以组成一套棋，可以跟电脑对战，也可以在网络上和其他玩家对战。游戏的目的是让己方到达对方的终点，所以既要让自己的手办攻过去，也要尽力阻挡对方的手办。

游戏的舞台是建有众多豪华星级酒店的人工岛嘉曼特岛，这个度假胜地正在举办“口袋妖怪手办大会”（PFG），举办者为这个岛屿的象征——宝石塔的拥有者老绅士罗塞大师，而大赛的优胜奖品，正是这座宝石塔！

而在比赛中，玩家要面对诸多高手，包括名门子弟、人气偶像等，并挑战五大舞台。游戏有一定的策略性，中盘之前甚至都可以免费玩过去。不过到中后期会感觉压力明显增大，所以还是要充值才能玩得更顺利。





PlayStation专门志 VOL.3

全彩大16开208页+DVD光盘

PS4、PSV、PS3三大主机精彩内容全面融合！

大量中文游戏攻略伴您过节！

变形金刚 破坏战士 | 瑞奇与叮当 | 初音未来 歌姬计划X | 暴雨 重制版
超凡双生 重制版 | 战场女武神 重制版 | 高达破坏者3 | 死或生 极限沙滩排球3

佳作攻略，尽数收录

假面骑士 斗骑大战 创生 | 夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士
召唤之夜6 消逝的境界……

PS全明星

Quantic Dream——人性的故事



淘宝店购买

定价 38元

5月上旬 全国上市

生化危机 二十年典藏

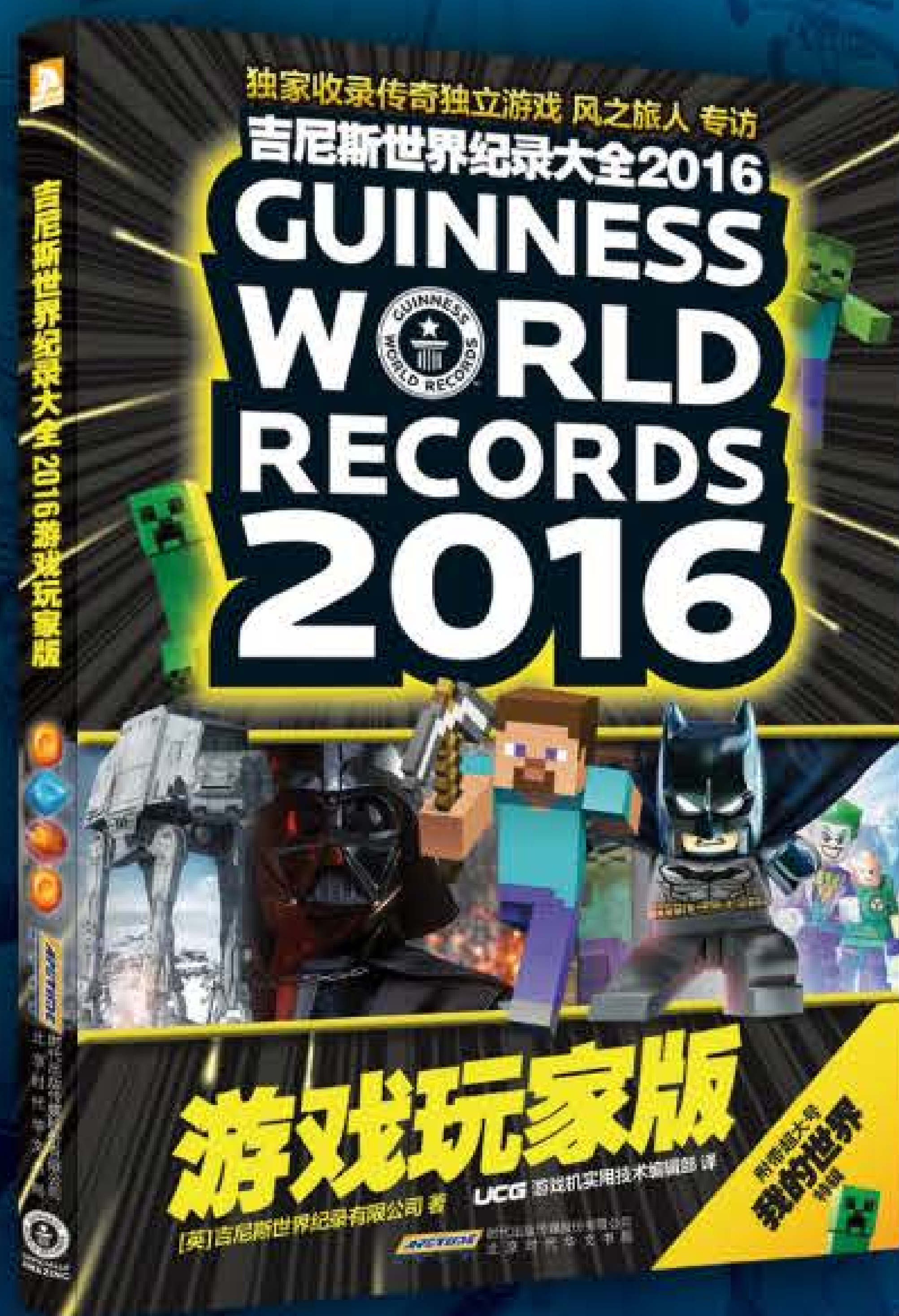
“《生化危机》系列”详尽资料集

400页超详实内容！5月内全国上市！

系列发展 —— 历代作品完全收录
周边衍生 —— 电影、漫画等周边巡礼
剧情年表 —— 纵览系列故事历程
人物介绍 —— 登场角色生涯履历
怪物资料 —— 全系列怪物资料档案
文件档案 —— 主要作品文档尽数翻译

更有精彩特企及丰富视频内容，敬请期待！









POKEMON 20th ANNIVERSARY



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：48.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售